3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL. 65



研究中心

最终幻想战略版 狮子战争

攻略透解

星神 NDS

触摸侦探 小泽里奈 第2又1/2季 NDS

特快专递

押忍！战斗！应援团2 NDS

加勒比海盗 世界尽头 PSP

海量新作 怒涛报道

海豹突击队 战术打击

勇者斗恶龙IX 星空的守望者

最终幻想战略版A2 封穴的魔导书

最终幻想IV／塞尔达传说 幻影沙漏

富豪街DS／SD高达G世纪 交叉火力

召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣

口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队

对决 最终幻想／虹吸战士 洛根阴影

强力追击 终极正义／龙骑士的咏叹调

走近业界

我们是猎人一族

日本《MHP2》生态调研报告

掌机王Sp 幸运大抽奖

特等奖



NDSL主机 1名



PSP主机 1名

一等奖



MD Max掌机 3名

OS掌机 3名

二等奖



M3DSS 烧录卡 3名



SCDSO 烧录卡 1名



SCL 震动版烧录卡 2名



EZ5 烧录卡 3名

三等奖



北通NDSL硅甲468 BTP-6468 2名



北通NDSL布包426 BTP-6426 2名



北通NDSL贴膜416 BTP-6416 2名



黑角PSP水晶幽浮套装 BH-PSP07737 1名



黑角NDSL晶彩保护壳 BH-DSL09817 1名



黑角PSP五星幽浮套装 BH-PSP07301 1名

参与方式：只要在2007年6月28日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中153页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第67辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站



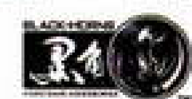
广州市京仕敦电子科技有限公司



龙漫电玩



EZflash小组



黑角电子有限公司



GBalpha（中国）有限公司



Levelup网站



广州市北通电子有限公司

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注

全5章谜题详细解说
推理要点精简提示



高难度的探索AVG，你不想挑战一下吗？

攻略透解

触摸侦探 小泽里奈 第2又1/2季

NDS

剧情流程攻略

P94

被破坏的故乡
下落不明的亲友
丢失的记忆
让我们跟随主人公的传奇经历，踏入战乱的玛迪阿斯大陆去体验传说中的“星神”战争





攻略透解

星神

NDS

详细流程攻略
游戏系统详解
全分支路线介绍
全技能列表
全同伴加入条件公开

P79

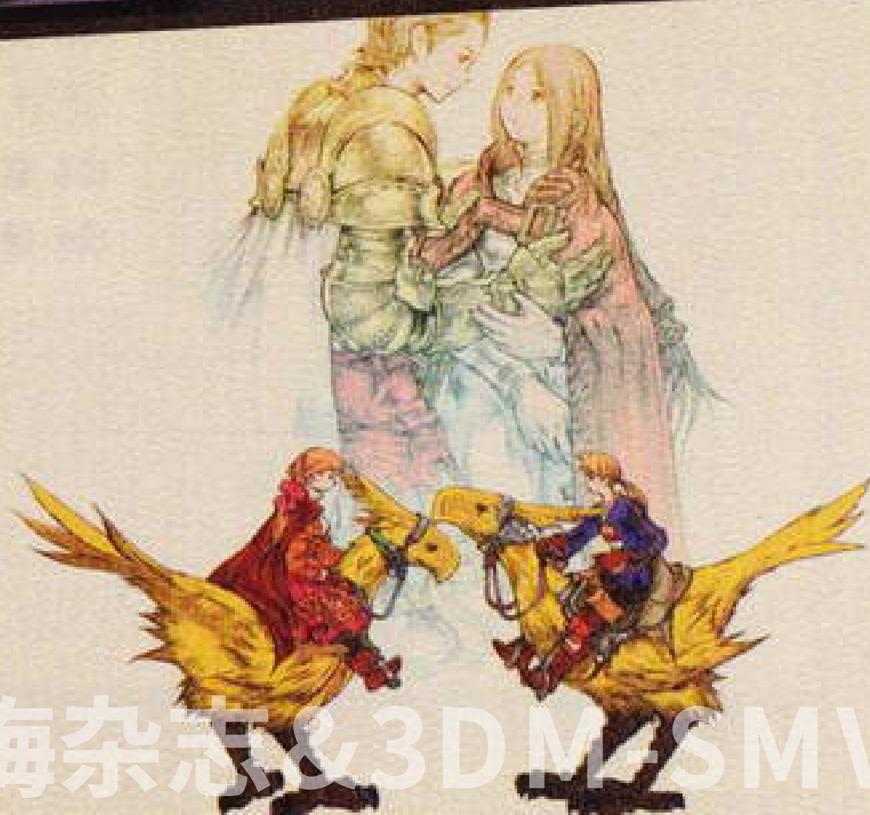
研究中心

最终幻想战略版 狮子战争

PSP
深入研究

隐藏迷宫突破详解
通信对战深入研究
全非卖物品入手一览
特殊随机战介绍

P109



掌机王Sp　目录



VOL.65

美术总监：吴松

封面画师：变色猪

口袋光环Vol.65



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

新闻热点

硬件 HARDWARE 色彩攻势再度打响，金属玫瑰、光泽银两款新色彩NDSL主机即将发售





丰富多彩的主机颜色历来是任天堂公司的特色，也是其重要市场战略手段之一。目前，任天堂公司正式宣布，两款新颜色NDSL主机将于2007年6月23日发售。这两种新颜色分别被称为“金属玫瑰(Metalic Rose)”和“光泽银(Gloss Silver)”，两款新颜色主机的售价为16800日元，与其他颜色NDSL主机相同。在推出这两款新颜色的主机后，NDSL大家庭已经有包括“陶瓷白”、“冰蓝”、“海军蓝”、“喷射黑”、“贵族粉”、“金属玫瑰”和“光泽银”七种颜色了。

硬件 HARDWARE 连通世界，NDS Wi-Fi用户突破500万大关

任天堂近日宣布，使用NDS(NDSL)Wi-Fi功能进行联机游戏或相关功能的用户已经突破了500万大关，到目前为止玩家通过Wi-Fi自发进行的各种联机游戏活动累计已经超过了2亿次。任天堂官方表示，目前市面上贩卖的可以支持Wi-Fi联机功能的NDS游戏多达62款，目前最受欢迎的五款Wi-Fi联机游戏依次是《欢迎来到动物之森》、《马里奥赛车DS》、《银河战士 猎人》、《口袋妖怪 钻石》和《口袋妖怪 珍珠》。与此同时，NDS(NDSL)的销量还在继续一路高涨，根据美国权威统计机构NPD的报告显示，任天堂的NDS(NDSL)是今年4月份美国最畅销的游戏主机，月销量高达47万台以上，平均每天的销量在16000台左右。这一成绩可以说是目前市面上所有竞争对手都望尘莫及的，这意味着会有更多的人陆续加入到使用NDS(NDSL)Wi-Fi功能的人群中来。

任天堂的Wi-Fi服务自2005年11月开始陆续在北美、欧洲和澳大利亚等地展开。由



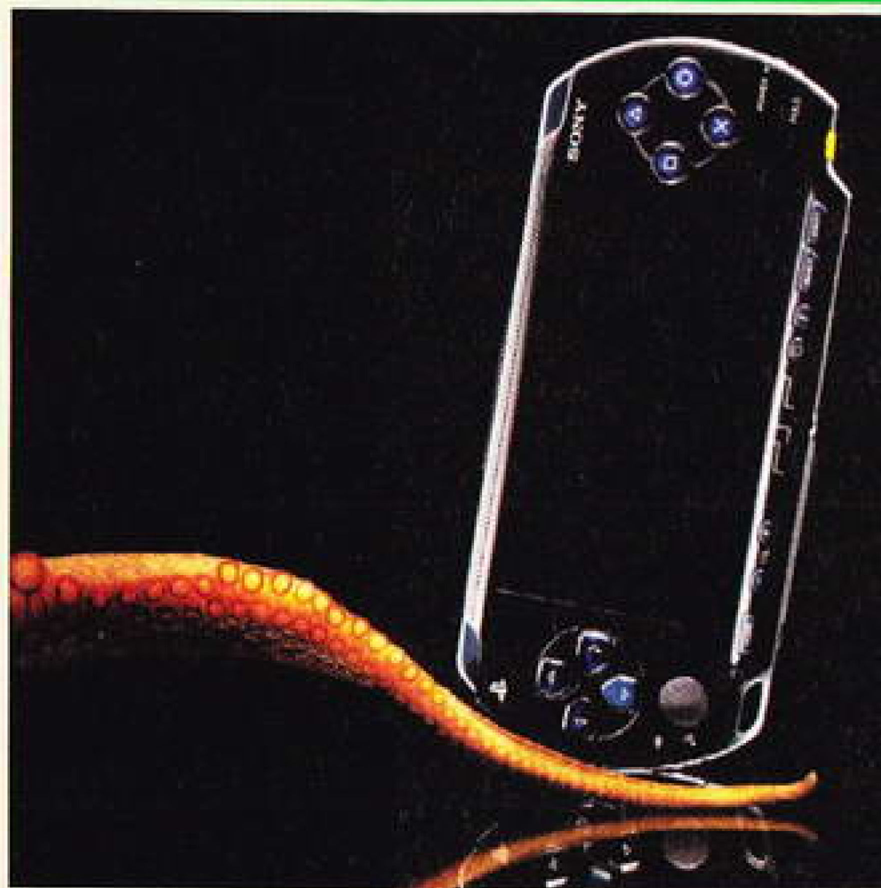
Opera公司开发的NDS专用网络浏览器于2006年7月在日本发售，同年10月登陆欧洲，2007年1月份在澳大利亚发售。目前，这种便捷的掌机浏览器预计将于6月4日在北美地区发售。

硬件 HARDWARE

PSP降价大潮光临澳洲地区

尽管比北美和欧洲地区晚了将近一个月时间，但PSP的降价大潮终究还是势不可挡地降临了澳洲地区。SCE澳洲官方今天宣布，澳大利亚及新西兰地区的PSP售价由原先的349.95澳元调整到279.95澳元。尽管此前包括EB Games在内的许多大型零售商都已经相继打出了低于300澳元的优惠价，但官方宣布降价还是自PSP在澳洲地区发售以来的第一次。

除了PSP主机价格下调了70澳元以外，SCE澳洲官方配合主机降价同时还公布了五款PSP白金版(廉价版)游戏和PSP数码摄像头套装“Go! Cam”。这五款白金版PSP游戏包括：《山脊赛车2》(Ridge Racer 2)、《铁拳 暗之复苏》(Tekken)、《杀戮地带 解放》(Killzone)、《乐克乐克》(Loco Roco)和《摩托GP》(Moto GP)，价格均为29.95澳元；“Go! Cam”数码摄像头可以连续摄像2.5个小时或拍摄40000张数码相片(以4GB记忆棒为标



准计算)，套装中除了支持照相、摄像功能的PSP摄像头以外还附赠一款图片及视频编辑软件《Go! Edit》。“Go! Cam”套装售价为79.95澳元，目前预定于今年6月21日在澳大利亚及新西兰地区发售。

硬件 HARDWARE

PSP移动通信成为现实！索尼即将推出掌机通信业务

在PSP发售之初，玩家们就一直希望通过PSP可以实现更方便快捷的通讯，而关于PSP将推出电话业务的传闻也数次流传开来过，而如今，玩家们的梦想就要变为现实了。

索尼SCEE近日宣布，公司已经与欧洲大型通讯公司BT签了长达四年合作意向，BT公司将会为PSP提供视频电话、语音电话以及短消息等相关服务。利用该公司的VoIP技术，在不久的将来PSP能够逐步实现通过互联网与PC、移动电话甚至固定电话之间的通讯与交流，通过PSP互发短信或进行高质量视频及语音聊天将不再是梦想。

“PSP对于游戏和通讯来说都是很棒的设备，因为它具备高分辨率的屏幕以及优秀的音频播放能力。”BT公司移动整合部主管史蒂夫·安德森说道，“在欧洲有超过800万的PSP用户，能够给这些用户带来全新的通讯体验，让他们可以通过BT公司的技术与全球范围内的好友实现即时交流，这无疑是一个令人兴奋的挑战。”



史蒂夫对媒体确认，此项服务即将将首先在英国开展，随后扩大到整个欧洲。索尼英国分社总裁David Reeves对记者表示：“我们的目标是将PSP的市场领先的技术和BT公司的专业通讯知识结合起来，实现更多的可能性。希望能为PSP的玩家们提供更令人兴奋的功能。”

实现了移动通信功能的PSP无疑将带来更多的PSP玩家，让我们共同期待PSP移动通信功能的表现吧！

硬件 HARDWARE PSP系统版本3.50升级开始，随时随地遥控PS3

2007年5月31日，Sony开始提供PSP主机系统最新版本3.50的更新程序下载。3.50版本系统软件主要更新内容如下：

"遥控操作"支持PSP通过Wi-Fi接入互联网并操作PS3。

"遥控操作"的菜单下追加了"通讯设定"项。

"RSS频道"的菜单下追加了"RSS频道向导"选项。

更新这些功能后，玩家在户外即可以通过热点（AP）接入互联网，此时信息将通过



PSN服务器进行转发。与此同时，若PS3已经登录网络，这时候就可以通过PSP来操作PS3，比如欣赏PS3中所存储的HD影像等。换句话说，在AP所覆盖的区域，你就可以通过PSP来欣赏储存于家里PS3硬盘上的各种电影了。

软件 SOFTWARE 著名RPG化身AVG登陆NDS，《隐忍零 战国乱世百花缭乱》公布

2001年在PS上发售的RPG《隐忍零 复活》（ONI零～复活～）即将化身为AVG登陆NDS。"《隐忍》系列"是一个很有日本独特风味的游戏系列，曾经在GB上推出过《隐忍V 鬼忍降魔传》等多款RPG作品，并且在SFC和PS上也有系列游戏推出。即将登陆NDS的最新作被命名为《隐忍零 战国乱世百花缭乱》（ONI零 战国乱世百花缭乱），本作的时代设定为战国末期，将有15名以上非常具有个性的角色登场，讲述的是森兰丸为了获得隐忍一族（妖魔与人类所生之子）的力量，向织田信雄（信长的次子）提出了组织宫廷比赛的建议，以高官厚禄吸引天下高手前来参加。而他们并不知道自己已经落入可怕的圈套之中……化身为AVG后的本作战斗系统自然和以前的RPG大不相同，本作的战斗将活用到NDS的触控机能，按照画面提示的信息，在限定时间内可以完全正确地完成操作的话就可以让角色做出攻击等动作了。

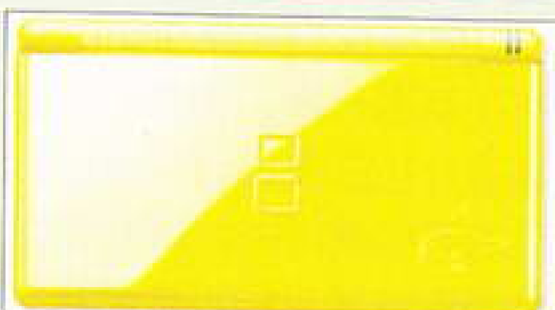
本作同时成为了Compileheart公司与DEL公司的代表董事黑田爱实于2007年5月25日共同宣布设立的新独立品牌"基因计划（GENE Project）"的首发作品，将依然由系列制作人饭岛多纪哉负责开发。

《隐忍零 战国乱世百花缭乱》预定将于2007年8月30日发售，售价为5040日元。



硬件 HARDWARE 皮卡秋黄色限定版NDSL公布





为纪念"口袋妖怪中心"（Pokémon Center）成立，任天堂近日公布了新版皮卡丘黄色特别版NDSL主机。主机整体采用"《口袋妖怪》系列"中的超人气妖怪皮卡丘的黄色为主色调，机体右下部配有皮卡丘的头像浮雕。绝对是《口袋妖怪》FANS、特别是喜爱皮卡丘的玩家不容错过的收藏品。

这款皮卡丘版NDSL的售价为16800日元，想要得到的玩家必须在今年的6月1日到7月1日之间前往日本地区五个"口袋妖怪中心"中的任意一家，填写应募申请，然后剩下的工作就是等待幸运女神的垂青了。任天堂官方将以抽选的方式决定购买者的名单，看来想得到这款珍贵的皮卡丘黄色限定版NDSL是一件非常困难的事情呢。

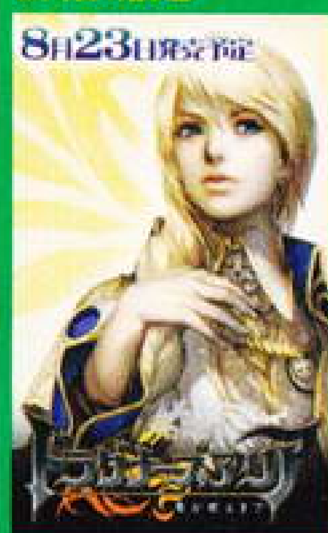
软件 SOFTWARE 声音化作暴龙，新类型RPG《暴龙驯师 声音魂灵》公布

NBGI公司日前正式发表一款NDS新作《暴龙驯师 声音魂灵》(Dragon Tamer Sound Spirits)，这是一款充分利用NDS麦克风特殊机能的RPG作品。玩家可以将周围的各种声音(电话铃声、广播、电视、乐器等等)通过NDS主机的麦克风进行录音，录音后的声音将会在游戏中化为各种暴龙登场。根据声音的不同，这些暴龙的外貌和能力将各不相同，可以生成的暴龙总数在100种以上，其中还有特殊的终极暴龙。



新闻短讯

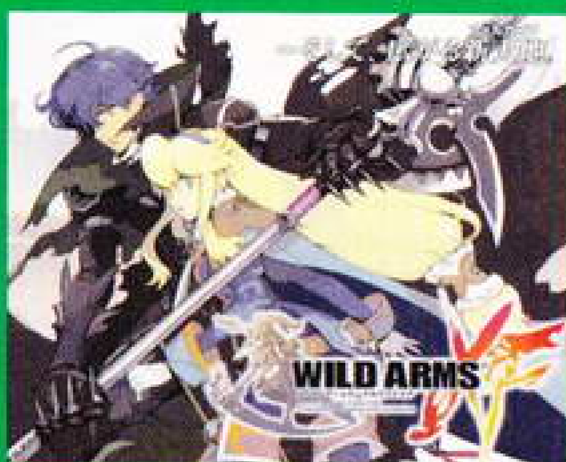
《龙骑士的咏叹调》发售日、价格确定



日本一软件(美国)公司与Hit Maker近日联手打造的PSP平台原创RPG大作，以人与龙的战争为背景，描绘翱翔于云端天际的宏大幻想冒险故事的《龙骑士的咏叹调》(Dragoneer's Aria)日前确定了其发售日及售价。本作将定于2007年8月23日发售，价格为5040日元。

《逆转裁判5》将于2008年发售

Capcom公司于5月21日召开财政总结说明会，公司社长在说明会结束时接受了媒体的采访，在采访中他透露人气游戏《逆转裁判5》和《生化危机5》将会在2008财年度发售(2008年3月至2009年3月间)。



《荒野兵器 交叉火力》发售日、价格确定

SCEJ公司宣布，PSP新作《荒野兵器 交叉火力》将于2007年8月9日发售，售价为4980日元。本作是人气RPG游戏"《荒野兵器》系列"最新作，也是该系列首款掌机游戏，游戏类型也是不同于之前系列作品的S·RPG。通过USB连接线，本作能够与去年年末发售的PS2游戏《荒野兵器V 先驱》进行联动，将有特殊剧情以及金钱奖励等事件发生。

《美妙世界》同捆版"光泽银"NDSL公布

Square Enix公司公布了NDS新作《美妙世界》的特别主机软件同捆套装"Wonderful World Edition"。其中最吸引人的莫过于套装中的游戏主题限定版NDSL，而且该NDSL采用的是即将发售的新颜色"光泽银"。该同捆版将与游戏于7月27日同时发售，价格目前未定。

《美妙世界》预定于2007年7月27日发售，售价为5980日元。《美妙世界》是一款由"《王国之心》系列"制作小组所制作的NDS平台RPG新作，游戏采用了创新的上下屏幕同时操作的战斗系统。



关注数字

"需要100小时来游戏"，田畑端透露《危机之源 最终幻想VII》最新消息

100小时

近日，某日本游戏杂志对Square Enix的PSP新作《危机之源 最终幻想VII》的导演田畑端进行了采访，在采访中他透露了有关《危机之源 最终幻想VII》的一些最新情报。

田畑端透露，《危机之源 最终幻想VII》目前的开发工作已经完成了90%，并且剩下的工作都在顺利进行中。此外，他还谈到了游戏的时间问题，田畑端说，要想完成游戏的流程最少需要30小时以上，而如果要取得所有隐藏要素和完成游戏中的所有任务，则至少需要100小时以上。掌机上的RPG游戏时间及丰富程度已经可以与家用机相媲美了。

PSP版的《危机之源 最终幻想VII》作为"Compilation Of 《FINAL FANTASY VII》"的最后一款作品，目前已确定将于2007年9月13日发售，价格为5800日元。本作是讲述发生于《最终幻想VII》7年前的故事。



收集更为细致的游戏信息
拓展更为广阔的游戏视点

NDS 西游记 金角·银角的阴谋

西游记 ～金角・银角の阴谋～

◆D3 Publisher◆ACT◆预定2007年7月12日◆日版

动作版《西游记》登场！悟空踏上救出师傅之旅！



以古典名著《西游记》改编的一款横版动作游戏，讲述了正在前往天竺取经的唐三藏一行人遇到了曾经被悟空他们打倒的牛魔王一族的围追堵截。牛魔王设计捉走了唐三藏，还用妖术建筑了八个巨大的魔方阵——牛魔王阵，并且向悟空他们送去了挑战状！为了救出师傅，悟空等人踏上了救出师傅的冒险之旅。

本作中玩家可以自由切换各个角色，包括全能型的孙悟空，速度型角色悟净，以及笨拙的猪八戒。根据任务种类不同，合理选择角色才能顺利过关。在游戏中，打倒敌人之后可以获得名为“斗魂玉”的道具，用该道具蓄满“斗魂槽”就可以发动强力的必杀技。



■狡诈的金角和银角大王。





PSP 死人头弗瑞德

Dead Head Fred

◆D3 Publisher◆ACT◆预定2007年8月21日◆美版

令人毛骨悚然的黑色幽默 诡异恐怖的3D动作游戏公布！

在一个充满核辐射的小镇上，主角是一颗由科学家复活的死人头，游戏的特别之处在于主角特殊的换头能力。在游戏中，主角可以不停地更换脑袋来获得不同寻常的能力。突变异头可以帮助主角穿过充斥着放射线的场景；稻草人头可以让主角漂浮在水面上；石像头则可以迅速地使主角下潜。不同的脑袋将会对弗瑞德的行动和与场景互动的能力产生完全不同的影响，因此每次换头后弗瑞德都将成为一个完全的“新人”。要解决游戏中出现的各种玄妙谜题，就必须灵活应用九种不同类型的脑袋及其特殊能力。本作可以说是PSP平台上所不多见的另类动作冒险游戏，从游戏系统到故事设定都十分有趣，黑色幽默与恐怖气氛的相互衬托更突显出本作的独特魅力。



▲拥有着恐怖脑袋的弗瑞德。







PSP 彩虹六号 维加斯
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

◆Ubisoft◆FPS◆预定2007年6月12日◆美版

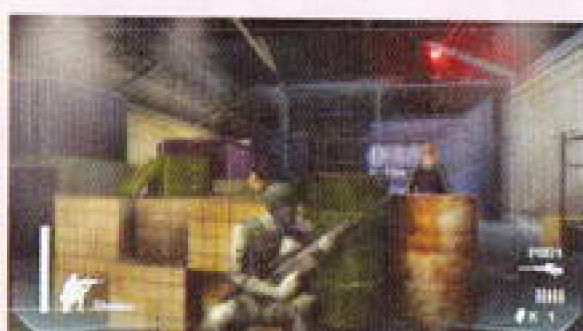


▲逼真细腻的画面体现出了制作公司的非凡实力。

赌城反恐战役打响！逼真细腻的战斗场面即将展现给各位玩家！

本作讲述了国际恐怖组织头目Irena Morales收买了大批雇佣兵围攻美国娱乐陆游胜地赌城拉斯维加斯，美国政府随即派遣反恐小队前往营救人质并从恐怖分子手中拯救城市的故事。本作将在家用机版《彩虹六号 维加斯》的基础上增加两个新关卡。在故事模式中玩家将同时扮演突击队员和狙击手的双重角色，从恐怖分子的枪下保护无辜市民。玩家可以利用手中微型摄像机等高科技装备对恐怖分子的情况进行战术侦察，再通过资料进行有针对性的战术部署，最后展开出其不意的突袭作战。本作最多支持5名好友通过无线通信功能进行对战或组队游戏，在这些模式内可使用6个“《彩虹六号》系列”的经典地图。







PSP 星球大战前线 变节者中队
Star Wars Battlefront: Renegade Squadron

◆LucasArts◆ACT◆预定2007年9月◆美版

以经典的《星战》为故事背景 讲述了银河中那场波澜壮阔的战役！

本作以《星战》为蓝本进行制作，讲述了正在计划与银河帝国对抗的反叛联盟正在暗中进行一些秘密活动，变节者中队也将参与这次颠覆银河的战争。考虑到PSP的便携性特点，玩家可以随时投入到游戏中。玩家要在Mustafar、Hoth、Dagobah、Coruscant等《星战》中的知名地区战斗，总体目标是将各个星球征服，最终掌握整个银河系。当然，玩家也可以从这些阵营中挑选反面势力，包括叛军、帝国军、分裂者和克隆军团。除了单人游戏模式外，本作还支持PSP的4人联机对战模式，所以“星战”迷们一定不要错过本作！

▶游戏背景贴图稍显简陋。





日本 掌机软硬件周间销量榜 TOP GAMES 10

软件方面，《应援团2》以首周6万多套的销量荣登榜首，相比前作的首周1万1280套翻了好几番。PSP的《FFT 狮子战争》双周累计21万6549套，比去年夏季发售的《SD高达G世纪 携带版》略胜一筹，预计累计销量将会在30万套左右。主机方面，NDSL的累计销量超过了1000万台，而NDS家族的总销量也已突破1700万台，即使这样，玩家们对NDSL的需求量还是丝毫没有消退之势。

软件部分

累计时间2007年5月14日～2007年5月20日

1 燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2
燃えろ！热血リズム魂 押忍！斗え！应援团2
周间销量 6万2936套 累计销量 6万2936套
■Nintendo ■MUG ■2007年5月17日发售 ■4800日元 NDS

排名	游戏名	周间销量	累计销量	机种
2	最终幻想战略版 狮子战争 ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争 ■Square Enix ■S・RPG ■2007年5月10日发售 ■4800日元	4万6781套	21万6549套	PSP
3	新超级马里奥兄弟 New スーパーマリオブラザーズ ■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元	2万1895套	449万 836套	NDS
4	桃太郎电铁DS 东京&日本 桃太郎电铁DS TOKYO & JAPAN ■Hudson ■TAB ■2007年4月26日发售 ■4800日元	2万 3套	17万8131套	NDS
5	最终幻想XII 亡灵之翼 ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング ■Square Enix ■RPG ■2007年4月26日发售 ■4800日元	1万9093套	45万9009套	NDS
6	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS 东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング ■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元	1万9032套	435万2706套	NDS
7	马里奥赛车DS マリオカートDS ■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元	1万5447套	215万7637套	NDS
8	逆转裁判4 逆转裁判4 ■Capcom ■AVG ■2007年4月12日发售 ■4800日元	1万5163套	40万6514套	NDS
9	进一步成人英语锻炼DS 英语が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け ■Nintendo ■ETC ■2007年3月29日发售 ■3800日元	1万4979套	23万 796套	NDS
10	欢迎来到动物之森 おいでよ どうぶつの森 ■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元	1万4586套	410万 157套	NDS

硬件部分

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	11万2060台	305万1369台	1057万7407台
PSP	2万6044台	88万8919台	540万1573台
GBASP	515台	1万9712台	593万2482台
GBM	371台	2万1163台	57万3563台
NDS	229台	1万22台	644万5754台

欧美 掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

英国PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年5月5日～2007年5月12日

1	使命召唤 胜利之路 Call of Duty: Roads to Victory	Activision	2007.3.30	FPS
2	瑞奇与叮当5 Ratchet & Clank: Size Matters	SCE	2007.5.11	ACT
3	VR网球3 Virtua Tennis 3	SEGA	2007.3.30	SPG
4	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games	2006.11.3	ACT
5	欧洲冠军联赛 2006-2007 UEFA Champions League 2006-2007	EA Sports	2007.3.23	SPG
6	乐高星球大战 原创三部曲 Lego Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	2006.11.10	ACT
7	索尼克 竞争者 Sonic Rivals	SEGA	2006.12.1	ACT
8	斯巴达300勇士 荣耀征程 300: March to Glory	Warner Bros.	2007.3.30	ACT
9	横冲直撞76 Driver 76	Ubisoft	2007.5.11	ACT
10	火爆狂飙 统治者 Burnout Dominator	EA	2007.4.27	RAC

让我们来看看英国PSP游戏销售情况，排行榜前十位中居然没有一款RPG，而动作和体育游戏却受到英国玩家们的青睐，这倒是挺符合欧洲玩家们的口味的。

英国NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年5月5日～2007年5月12日

1	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo	2006.6.30	ACT
2	最终幻想III Final Fantasy III	Square Enix	2007.5.4	RPG
3	成人脑力锻炼 Kawashima's Brain Training	Nintendo	2006.6.9	ETC
4	蜘蛛侠3 Spider-Man 3	Vicarious Visions	2007.5.4	ACT
5	牧场物语 精灵驿站 Harvest Moon DS	Rising Star	2007.4.13	SLG
6	任天狗 拉布拉多犬和朋友们 Nintendogs: Labrador and Friends	Nintendo	2005.10.7	ETC
7	模拟人生2 The Sims 2	EA	2005.11.4	SLG
8	料理妈妈 Cooking Mama	Taito	2006.12.8	ACT
9	贝兹永恒之钻 Bratz: Forever Diamondz	THQ	2006.11.17	RPG
10	动物园大亨 Zoo Tycoon DS	THQ	2005.11.11	SLG

英国NDS游戏销售情况可以说是平淡无奇，与澳大利亚类似的地方就是，《最终幻想III》和《蜘蛛侠3》这两款最近刚上市的游戏很受玩家们的欢迎。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年5月7日～2007年5月13日

1	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games	2006.11.10	ACT
2	达斯特 Daxter Platinum	SCEA	2006.4.28	ACT
3	横行霸道 自由城故事 TGrand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games	2005.10.28	ACT
4	女神侧身像 蕾娜斯 Valkyrie Profile: Lenneth	Square Enix	2007.5.3	RPG
5	使命召唤 胜利之路 Call of Duty: Roads to Victory	Activision	2007.3.30	FPS
6	波斯王子 宿敌之剑 Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	2007.4.5	ACT
7	忍者神龟 TMNT	Ubisoft	2007.3.23	ACT
8	世嘉MD经典合集 收藏版 Sega Mega Drive Collection	SEGA	2007.2.8	ETC
9	美国职业摔交联盟2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007	THQ	2006.12.15	SPG
10	铁拳 暗之复苏 Tekken: Dark Resurrection	NBGI	2006.9.21	FTG

动作类游戏几乎占领了澳洲的PSP游戏市场，惟有一款复刻版RPG大作《女神侧身像 蕾娜斯》杀出重围，暂列排行榜第四名，相信还有爬升的空间。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年5月7日～2007年5月13日

1	迪迪大金刚赛车DS Diddy Kong Racing DS	Nintendo	2007.4.19	RAC
2	最终幻想III Final Fantasy III	Square Enix	2007.5.3	RPG
3	任天狗 斑点狗和朋友们 Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo	2006.6.16	ETC
4	任天狗 拉布拉多犬和朋友们 Nintendogs: Labrador and Friends	Nintendo	2005.10.7	ETC
5	头脑补习班 Big Brain Academy	Nintendo	2006.6.5	ETC
6	蜘蛛侠3 Spider-Man 3	Vicarious Visions	2007.5.4	ACT
7	模拟人生 宠物情缘 The Sims 2: Pets	EA	2006.10.26	SLG
8	欢迎来到动物之森 Animal Crossing: Wild World	Nintendo	2005.12.7	AVG
9	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo	2006.6.8	ACT
10	任天狗 腊肠犬和朋友们 Nintendogs: Dachshund and Friends	Nintendo	2006.10.7	ETC

《最终幻想III》登陆澳洲NDS游戏市场后就一跃至排行榜第二位，可见受欢迎程度之高。《蜘蛛侠3》借助电影的东风使其销售情况火爆，暂时排名第六。

GOLDEN EYES



掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

《加勒比海盗 世界尽头》的PSP版在同为电影改编的游戏中素质属于中上；《死神BLEACH 灵魂升温4》和《应援团2》整体感觉和前作差别不大，喜欢前作的玩家没有理由错过；《星神》虽然整体表现比起PS版有缩水之嫌，但在同类游戏匮乏的NDS上也属于推荐游戏之列。

POCKETGAMES

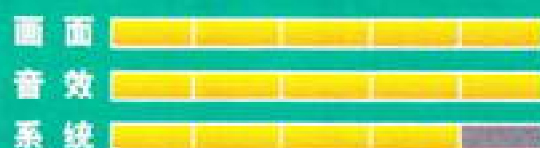
加勒比海盗 世界尽头

Pirates of the Caribbean:At World's End

UMD■Disney■ACT■2007年5月22日■1人■无对应周边



PSP



画面 音效 系统



软饼干：凭心而论，本作在关卡设计部分要比前几作精彩很多，回顾性质的任务流程把系列作品中的精华内容全部过了一遍，就算是初次接触本系列的玩家也能了解大致的故事情节。游戏系统和操作继承了前作简单易上手的特点。隐藏要素丰富，有让人进行反复挑战的欲望。可选用其他角色进行游戏是本作最大的亮点，看着伊丽莎白学着杰克的猥琐动作真是太搞笑了。



米格：由电影改编的本作画面表现相当出色，场景、人物忠实于电影原作，你还能遇到电影中的各种怪兽，看上去栩栩如生。游戏音乐也是电影级别的，很有魄力。本作打斗手感还算不错，看准时机使用武器物品能省不少力。游戏的可选人物非常丰富，在达成一定条件后连杂兵都可以成为玩家控制的角色，当然想收集所有人物还是要小费一番功夫的。

推荐



马修：该系列的作品虽然都是借电影的光，但比起其他电影改编游戏，该系列的表现还都不错，本作也不例外。游戏画面虽有些锯齿，但整体看上去很舒服，不过音乐较难给人留下印象。游戏的手感和打击感只能算一般，人物动作有些僵硬。不过游戏中遭遇陷阱时简单的QTE躲避还是挺刺激的。另外，众多可用的角色也是本作的一大特色。

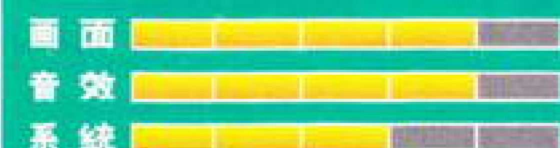
死神BLEACH 灵魂升温4

BLEACH ヒート・ザ・ソウル4

UMD■SCEJ■FTG■2007年5月24日■1～2人■无对应周边



PSP



画面 音效 系统



拉拉：作为PSP上的第4款《死神》格斗作品，本作的画面依然令人称道，紧张感十足的战斗音乐也能让玩家体验到原作的热血风格，新增的角色以及大幅简化的连招系统也让喜欢本系列的玩家再次体验到厂商的厚道。但是本作依然是一款FANS向十足的作品，不论是从游戏的平衡感还是角色的招术使用手感上来说本作都算不上FTG中的上乘作品。



子轩：作为"《灵魂升温》系列"的第4款作品，厂商依然继续着传统的"加人战术"，将可操作人物增加到了50多名。虽然大魄力的必杀以及新增加的三方势力系统比较有特色，但作为一款格斗游戏，华丽的外表依然不能掩盖游戏低劣的平衡度。游戏中有多名角色只需要反复使用一招就可以将最高AI的敌人轻松搞定。看来FANS倾向仍旧非常严重啊。



雷伊：比起前三作，本作的可使用人物又得到了进一步扩充，这无疑是吸引原作FANS购买的最大动力，不过万解前后的两个状态依然分成两个使用角色的设定多少有些让人不满，如果能够让玩家在对战时自己变身应该会更有意思。游戏的打斗感做得还算比较到位，三种战斗类型的导入也使游戏看起来更加像模像样，不过战斗画面依然帧数不足，看着容易头晕。

推荐

燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2

燃えろ！熱血リズム魂 押忍！闘え！応援団2

卡片（1G）■Nintendo■MUG■2007年5月17日■1～4人■对应NDS震动卡



画面
音效
系统


宇舒

9 在国内超人气的《应援团》终于有了续作。自从拿到这个游戏之后，单位的NDSL就变得伤痕累累、面目全非了。没错，这款音乐游戏就是有这么大的魅力，让你在因为变态的高难度而反复失败，正欲摔笔之时，还能欲罢不能地称赞："神作啊神作！"之所以没有给满分，是因为较之1代，游戏并没有发生什么令人特别惊喜的变化吧。


雷伊

9 前作的起点非常高，作为续作的本作在系统上几乎没有任何变更点，这是最让人失望的地方。收录的歌曲整体来说比较恰当，但有些歌曲在重新编曲后感觉比较奇怪。作为一款有剧情的音乐游戏，与歌曲对应的小故事设计得非常不错，这也是系列的一大特色，但新加入的另一队应援团存在感比较薄弱。复习模式以及跳过前奏的设定比较体贴。


米格

7 本作的确是一款非常棒的音乐游戏，只要真正融入进去之后，就会体验到与其他MUG游戏完全不同的感觉。和1代相比，游戏大幅提升难度的同时又能让刚刚接触系列的玩家快速上手。只可惜玩法上与前两作并没有什么实质性的进化，给非核心向玩家们带来的印象，也仅仅只是更换了几首歌曲罢了。另外还有一个忠告，玩此游戏前一定要给屏幕贴膜。

推荐

星神

HOSHIGAMI

卡片（512M）■ASNetworks■S・RPG■2007年5月24日■1人■无对应周边



画面
音效
系统


雷伊

8 原作于PS末期登场，很多玩家可能对其并不熟悉。本次移植到NDS平台上的表现还是不错的，连携攻击以及魔法的强化都是游戏的亮点。另外利用NDS双屏可以轻松地查看角色状态的设定也非常方便。硬要谈到缺点的话，本作的平衡性并似乎有点问题："试练之塔"在游戏之初就直接开放，只要在那儿苦心锻炼就可以从头到尾虐待敌人。


胧月

7 事先就做好了被游戏虐待的准备，实际玩到后发现也许是厂商体贴玩家，难度比起PS版有所降低。"一旦移动就无法取消"、"战役中无法中断"记录这两项设定多少有些CU向，可本该很有研究价值的RAP系统并未让战略性上升多少。此外理论上很重要的星神印存在价值反倒很小，即便不使用也可顺利通关，这也是对平衡性把握不当的体现之一。


琉璃

7 作为一款PS的移植作品，画面的缩水让人颇感遗憾，但是作品本身较为优秀的系统还是不错的，尤其是爽快的连携攻击以及有趣的星神印。由于游戏可以通过互殴同伴来赚取经验值，所以难度大幅下降，再加上普通难度下稍加练级就可以对敌人形成等级压制，实在没什么挑战感，所以想要真正享受本作的乐趣还是建议玩家们选择"HARD"模式来玩。

触摸侦探 小泽里奈 第2又1/2季

おさわり探偵 小沢里奈 シーズン2 1/2 里奈は見た！いや、見てない

卡片（256M）■Success■AVG■2007年5月21日■1人■无对应周边



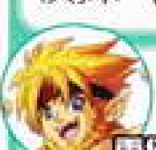
画面
音效
系统


胧月

7 不可否认的是本作难度不低，并充斥着各种有趣的恶搞元素，但逻辑部分缺失的这一弱点依然没有多少改进。打着"侦探"旗号，玩家要做的只是跑东跑西地搜集不起眼的小道具解谜，提示过少使得多数解谜是在碰运气。由于剧情方面类似童话，许多事件的解决也显得很牵强，对正统推理抱有兴趣而来接触本作的玩家大部分都会失望不已。


宇舒

7 利用触摸来解决各种谜题的侦探推理游戏。虽然初看起来玩法比较新奇有趣，可惜的是却将推理游戏最重要的部分——剧本给忽略了。整个游戏中需要真正思考的地方很少，满屏幕瞎点击有时候却能歪打正着触发剧情，甚至连接受到的委托任务都显得非常荒唐。不过游戏诡异的人设以及精心绘制的2D画风还是能带入不少的侦探气氛的。


雷伊

7 一款充满着搞笑成分的另类推理游戏，操作方面可以全部用触控笔来完成，本以为可以玩得比较流畅，但推理过程的提示不足常会让人卡关，使游戏缺乏了那种一气呵成的感觉。本作人设和剧本的优秀程度见仁见智，真正的推理游戏爱好者可能并不会喜欢这种风格。总体来说本作其实是一款制作得比较用心的游戏，当然玩家领不领情就是另外一回事了。

我们是猎人一族

日本《MHP2》生态调研报告

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd
モンスターハンターポータブル

日本销量突破百万
中国最火热的KAI上联机游戏

在《MHP2》发售前，我们就知道这次会带来不小的旋风。但竟猛烈到这种程度，多少出乎了旁观者的意料。观察右表你会发现，本作在短短的一个月内就在日本达成百万级销量。这不光标志着"MH"这棵摇钱树在Capcom阵营中再次巩固了地位，同时它也成为日本市场第一款突破百万的PSP游戏。在《MHP2》的带动下，《MHP》廉价版的销量也在短期内回升，使得《MHP》的总销量也随势突破百万。登陆日本著名留言版2CH的掌机游戏攻略板块，你会发现这里几乎被"怪物猎人"的相关字眼完全占领；国内各大游戏论坛的"MH热"也是经久不衰，技术讨论、联机热潮、达人录像，快活的猎人们不知疲倦地生活在波凯的乐园里，游戏累计时间超过500小时的大有人在。这次让我们来看看日本某权威机构就《MHP2》做出的有趣统计，相信玩家一定可以从其中找出共鸣点。

《怪物猎人携带版 2nd》七周内日本销量走势一览

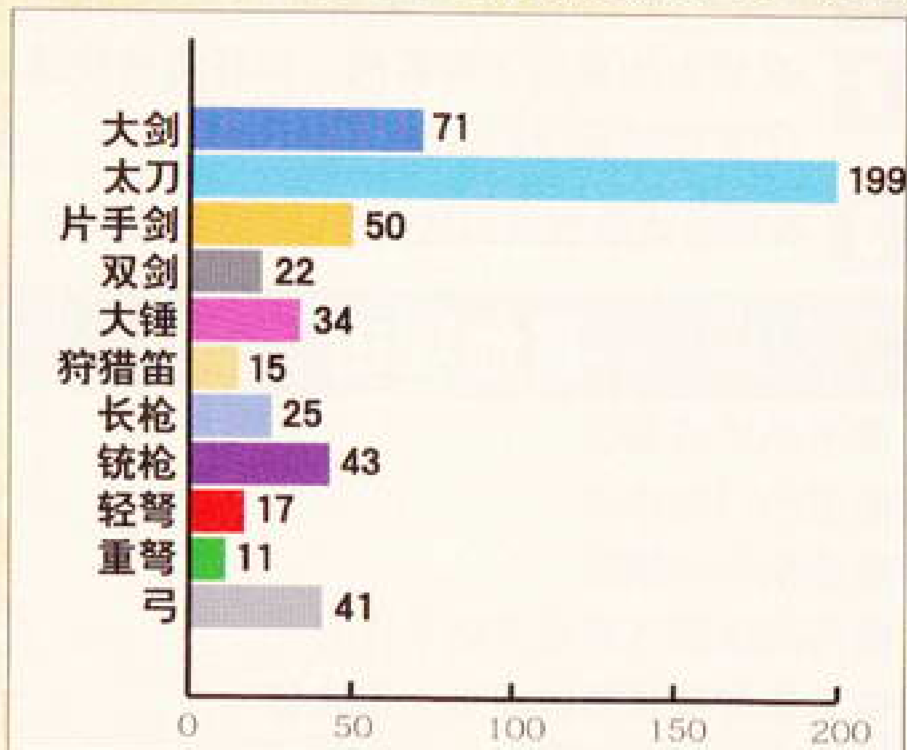
累计时间	当周销量	当周为止的总销量
2月19日～2月25日	74万6313	74万6313
2月26日～3月4日	15万6666	90万2979
3月5日～3月11日	9万5222	99万8201
3月12日～3月18日	5万5590	105万3791
3月19日～3月25日	4万1408	109万5199
3月26日～4月1日	2万6913	112万2186
4月2日～4月8日	1万6452	113万8638



猎人生态大调查！

自己最称手的武器是？

《MHP2》中的武器多达11种，到底哪一件的使用率最高呢？在调查中，太刀以超越第二名将近1.5倍的优势毫无悬念地摘得桂冠。这一方面得益于太刀高自由度的使用方法，另一方面



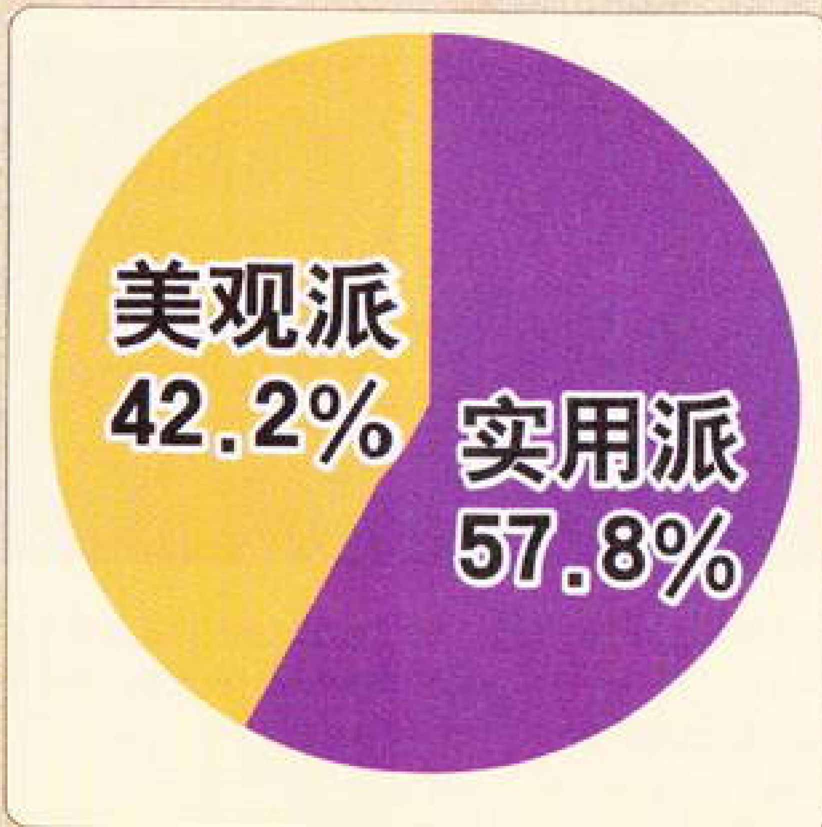


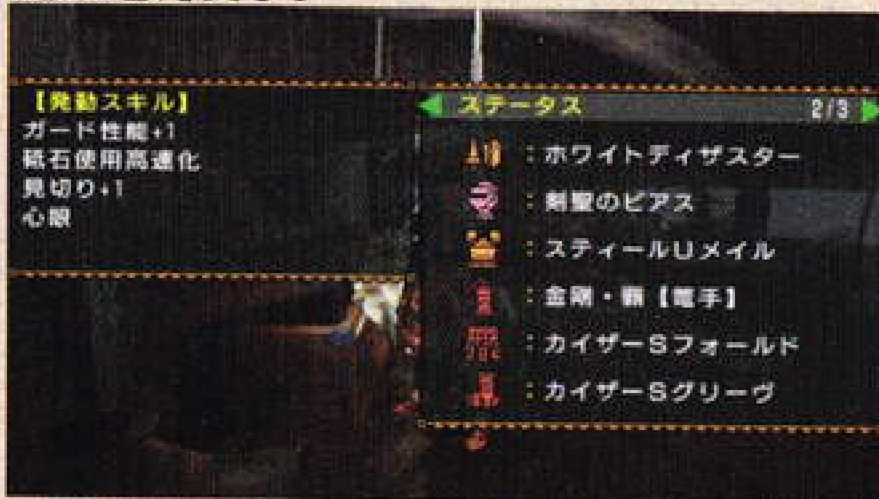
也因为许多强力太刀的制作材料都相对容易获得。此外，帅气的动作、强力的气刃斩，这些都赋予了太刀无可比拟的魅力。

比起太刀，第二名则有些出人意料了——竟是在国内人气并不高的大剑。自从太刀、弓等强力新生代武器出现后，各方面表现都不太突出的大剑在国内的人气可谓每况愈下。但是在日本，却有很多一批玩家被高威力的蓄力斩所吸引而走上了厚重大剑的求道之路。

你是美观派还是技能派？

比起前作，游戏中增加的大量装备让本就丰富的装备更加教人目不暇接。猎人们在选择装备时，到底看重的是装备的外观，还是装备的发动技能呢？对于《MHP2》这样一款重视技术的游戏，技能装备的胜出看起来似乎毫无悬念。不过通过调查我们发现，虽然是技能派获胜了，但双方差距并不算大。套装在本作中本身就得到了大幅加强，许多套装都能做到美观与实用并重，比如外观威风凛凛、技能上也被称作“BUG”的霸龙剑套，杀古龙得心应手的祖龙弓套，除了让喜欢配装的玩家略感扫兴外，更多人则是高呼Capcom越来越有爱了。







▲祖龙套的华美一向不为人怀疑。

◀重视技能的玩家喜欢使用自行搭配的混装，一眼看去终究不及套装有整体感。

联机游戏并下载任务吗？

PSP的无线通信机能在《MHP2》里大有用武之地，在调查中，有将近8成的人都使用无线通信对战并下载官方每周更新的任务。

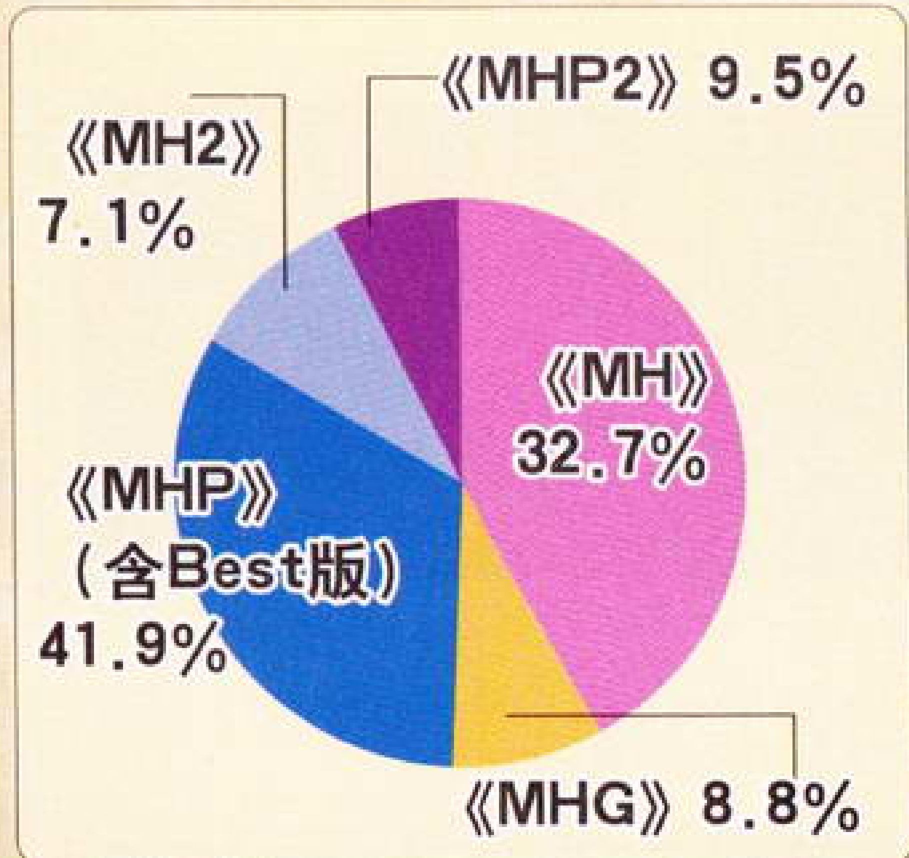


从哪一作开始接触“《怪物猎人》系列”

在对《MHP2》玩家就该问题的调查中，从《MHP2》才开始起步的新玩家占了大约一成，而比例最大的则是从《MHP》开始。这样，总计半数以上的《MHP2》玩家都是通过PSP才跟系列结缘。此外，将近1/3的玩家是从系列的PS2版初代就加入了猎人行列。



▲有半数玩家从《MHP》起步，这跟游戏的联机环境优秀不无关系——简单且免费。这个坚实的地基也同时标志着“《MH》系列”真正迈入大作行列。



购买《MHP2》的直接理由

作为日本最成功的PSP游戏，民众购买它的理由是什么？在正版市场高度正规的日本，很少人能在一款游戏入手前就完全了解它的素质。大部分玩家要么是系列前作拥趸，要么是受到媒体和朋友的鼓动。

购入理由TOP 3

1. 因为我是系列前作的FANS。
2. 在朋友的推荐下购买的，我在看他玩这个游戏时觉得挺有趣。
3. 看到游戏杂志或网站的介绍，觉得很有趣。

其他理由

- 高品质的画面
- 很热门的作品
- 读盘时间缩短
- 得知该游戏销量突破了百万
- 单机游戏也可以做出上位武器

在《MHP2》发售前就购买了PSP



《MHP2》一直被视为拉动PSP销量的杀手级软件，这100万的销量到底对PSP销量有多大的促进？经过调查后得知，促进作用肯定无庸置疑，不过幅度却没有我们预想的那么大——有将近90%的人都并非特意为本作才去购买PSP。不过，这90%人的PSP里有许多是和2005年底的《MHP》同时入手，从这个意义而言，“《怪物猎人携带版》系列”确实是PSP在日本销量的最大功臣之一。许多零售店也反映，在《MHP2》发售后，PSP主机的销量都或多或少地有所增长，《MH》果然厉害！

除了《MHP2》外，还玩过系列中的哪些作品？

玩过的系列作品

排名	游戏名	人数
1	《MHP》和《MH2》	235
2	《MHP》	224
3	《MHG》、《MH2》、《MHP》	83
4	《MH》和《MHP》	75
5	《MH2》	34

对《MHP2》玩家的调查中，绝大部分玩家都是从《MHP》开始接触系列，排名第一的回答是"同时玩过《MHP》和《MH2》"。由于二者的发售日相差不远，可推测很多人都是倾倒于《MHP》的魅力才去接触《MH2》。而排名第二位的则是只玩过《MHP》，这部分都是PSP的专门猎人。

如果能够轮回转世，最希望自己变成哪种怪物？

受调查者每五人中就有一人希望能变成雄火龙，如果算上苍火龙和银火龙这两个亚种，比例还能提高到四分之一。作为《MH》中最经典的怪物，雄火龙拥有匀称的身躯和强大的力量，第一次接触系列的玩家也大多是通过它才体会到游戏的难度和乐趣。

另外入围前五的还有白、黑双猫，且白猫的人气要比黑猫更旺，也许是因为小偷很招人讨厌？

排名第三的是玩家最早遭遇的古龙种钢龙，比起诡异的霞龙，牙兽般的炎王夫妇，钢龙可能更有远古之龙的气质吧。

如果说以上怪物的入围都合乎情理的话，那么排名第四位的香菇猪则让人颇有不得要领之感。众多飞龙、古龙、牙兽、鸟龙都败在它的手下，实在很不能瞑目。如果是在国内，麒麟想必会有超高的人气吧。



1 雄火龙 72人



2 白猫 39人



3 钢龙 37人



4 香菇猪 25人



5 黑猫 23人

系列里认为最坏的怪物



"最坏"两个字可引申出许多含义，我们没必要一定解释清楚什么才是"最坏"。排名第一位的，乃是看似憨厚可爱的野猪。野猪同学倘若碟中有知，定会大呼冤枉——虐待猎人最多的明明就是那些上位龙种，缘何自己获此"殊荣"？事实说明，猎人们宁愿沉浸在被虐的快乐里，也不愿被虾兵蟹将骚扰啊。

最坏怪物TOP 5

排名	怪物	人数
1	野猪	78人
2	巨蜂	58人
3	轰龙	33人
4	水龙	25人
5	金狮子	22人

认为游戏中最帅的瞬间

排名第一的是“避开怪物攻击的瞬间”，玩家们都很喜欢在千钧一发之际避开怪物的雷霆一击，并利用怪物的破绽立刻加以追打，很心跳。排名第二位的综合了三种意见，“使用正面攻击停下飞龙的冲撞”、“迎击飞龙的攻击并把它击落在地”、“连续攻击头部让其胆怯”，和强大的飞龙进行正面对抗，并将其一击压倒能让玩家确实感受到自己强大的力量。除了入围TOP5的几个瞬间外，铳枪发动龙击炮、太刀发动气刃斩的呼声也很是高涨。

1.避开怪物攻击的瞬间并加以追打	55人
2.停下怪物的冲撞，迎击飞龙的攻击并将其击落、连续攻击头部让其胆怯	38人
3.给予怪物最后的致命一击	30人
4.打倒巨大怪物，任务成功	27人
5.无伤杀怪	24人

最容易忘记携带哪种关键道具？

比起武器防具来，辅助道具容易遭受忽视，偏偏某些道具对任务的完成至关重要。这些容易被遗忘的道具里，热饮和冷饮排在了第一位，等到任务开始后才发现“啊，沙漠”、“雪山，惨了”，然后再匆忙向同伴索取，实在很没面子。

排名第二的是砥石。玩家在用弓弩完成一次任务后切换回剑士套，一个粗心大意就没带砥石。如果是片手剑尚可勉强支撑，但如果是斩味消耗如流水的双刀，就等着哭吧。

1.热饮＆冷饮	237人
2.砥石	112人
3.熟肉	65人
4.铁锹	35人
5.染色球	31人



Capcom官方解惑篇之《MHP2》民间传说

任何攻略本、任何wiki及其他攻略站点似乎都无法揭开《MHP2》的全部秘密，关于本作的小道消息也是层出不穷。这些民间传说具有真实性吗？现在就让我们直面制作方Capcom，让制作者们授业解惑。

来自玩家的传言

- 越是想要什么素材，越是不出。
- 相反的，不想要的素材出得很多，尽管这些素材的稀有度比想要的那种还要高。
- 当反复挑战某个任务时，目标素材的出现率会下降。
- 感觉自己的运气总是被联机的同伴抢走。
- 打死怪物后进行鞭尸，报酬会变得丰富。
- 在怪物的尸体面前跳舞，稀有素材的出现几率会变大。
- 第一次挑战怪物的时候，往往能爆出大量稀有素材。
- 猎人等级越低，越容易获得稀有素材。
- 联机游戏时，创建任务的人报酬最少。
- 讨伐完怪物后如果没有获得目标素材，那么不记录关掉电源再挑战相同任务，就会得到目标道具。
- 当我想要下位素材的时候，上位素材来了。
- 拥有的金钱量越少，越容易出稀有素材。
- 如果装备附带了负面技能，那么更容易获得稀有素材。
- 当自家中出现小鸟时，立刻去接任务容易获得稀有素材。

想要的素材必定难出，倒是联机的朋友总是得到我想要的东西

高级的装备需要稀有的素材。可每当我们去反复挑战一个任务刷某种关键素材时，它就是死都不出。倒是一同联机的朋友很容易就能得到，有人怀疑Capcom是不是在游戏里内置了感应系统，能根据玩家的需要刻意克扣道具。这是真的吗？

Capcom如是说

对不起，这是企业秘密。（笑）

稀有素材，该是你的就是你的。至于是否拥有感应系统，这是企业内部秘密，不能外传。



剥取素材对应的部位，更容易得到该素材

要获得怪物的头，就要从怪物的头上剥取。总之只要部位对应，就容易出相应素材。

3人讨伐100次毒怪鸟的试验结果

让我们来做个试验，3人组队连续击杀100次毒怪鸟，分别从头部和身体剥取100次，稀有道具"毒怪鸟の头"出现几率是否存在差别呢？

从毒怪鸟的头部剥取100次	
ゴム质の皮	558个
毒袋	157个
狂走エキス	172个
ライトクリスタル	72个
毒怪鸟の头	14个
从毒怪鸟的身体剥取100次	
ゴム质の皮	495个
毒袋	165个
狂走エキス	363个
ライトクリスタル	65个
毒怪鸟の头	11个

结论：几乎没有什么变化。

玩家们总结出的容易剥取稀有素材的部位

- 古龙的腿间
- 古龙的喉部
- 古龙的臀部
- 尾巴的断面
- 尾巴的尖端
- 从一角龙的心脏处剥取容易获得心脏
- 从一角龙的影子里剥取容易获得心脏

玩家们总结出的容易剥取稀有素材的方法

- 蹲着剥取
- 跳一段舞后剥取
- 适当延长三次剥取的时间间隔
- 剥取时连续点击按键
- 把飞龙打怒后断尾容易获得逆鳞
- 当怪物在发怒状态的时候杀死它容易得到好素材
- 在任务结束前的几秒内剥取尻尾容易获得稀有素材

Capcom如是说 没这回事。

尽管玩家总结了这么多"秘技"，可这不过是心理作用罢了。剥取相应的部位并不会增加该素材的获得几率，关于如何获得稀有素材嘛……还是企业秘密了。

抚摸自家的小猪并出现大心容易获得稀有素材

不光在日本，国内的猎人们也大量流传着这种说法。如果能让小猪出现大心，那么就会增加稀有素材的出现率；相反如果小猪生气了，就不会出现稀有素材。



Capcom如是说 没这回事。

小猪高兴与否，与出现素材的稀有度和数量都没有关系。

当波凯农场出现彩虹时，容易获得稀有素材



波凯农场里能够获得各种道具和素材，注意观察的玩家会发现农场的背景天空里时不时会出现一道彩虹。当彩虹出现时，讨伐怪物就容易得到稀有素材，并且探宝猫人也会带回贵重道具。这种说法真实吗？

Capcom如是说 毫无关系。

作为厂商咱很能明白玩家的心情，不过彩虹跟素材的获得是没有关系的。不过探宝猫人的话，可能确实会有些作用哦。

在猫人厨师们做饭的过程中按○键就会发动猫饭技能

选定食材后，不要按掉猫人做饭的动画，利用这段时间连打○键（也有R键的说法），或者当猫厨师抬手的瞬间按下R键，容易发动技能。这是真的吗？

Capcom如是说 这是心理作用。

玩家们在吃猫饭时总是尝试着在各个时间点按下各种按键，但实际上这种做法跟发动技能是没有关系的。此外无论看不看做饭动画，技能的发动也没什么影响。

使用城头的对巨龙弩炮可击倒同伴？

尽管自己的武器不能对同伴产生伤害，但是如果使用城头的对巨龙弩炮，就能将同伴杀死。这是真的吗？

Capcom如是说 老老实实射老山龙吧！

对巨龙弩炮完全不能对猎人产生伤害，因此不要浪费弹药了。



发动了“招きネコの激运”后，报酬的素质会下降？

我们知道“招きネコの激运”可以使任务结束后的报酬数量增多，不过有玩家说，虽然数量变多，可是质量会下降。因此不发动该技能去讨伐怪物，会更加容易获得稀有素材。如果真的是这样的话，那就是一个鸡肋技能了。这种说法正确吗？

Capcom如是说 虽然有这种感觉……

发动后有时确实有这种感觉，实际上还是你们的心理作用啦。

怪物讨伐时自己表现不活跃，容易获得稀有素材？

联机时，每人获得素材各不相同。但如果你对怪物的攻击次数不多，那么怪物的灵魂会给你更好的素材以示感谢。这是真的吗？

玩家总结的不活跃现象

- 不活跃的人容易获得好素材
- 活跃的人得不到好素材
- 对怪物的伤害越少，入手的素材越好
- 如果自己在任务里死掉一次，更容易获得好道具
- 不穿任何装备去打怪容易获得好素材
- 给予怪物最后一击的人容易获得好素材

Capcom如是说 完全由运气决定。

依然只是玩家的心理作用，如果你没有获得好报酬，大致是出于人品问题。

对怪物使用回复弹能给怪物加血

弩手对己方同伴发射回复弹可以回复被击中的人的HP，但如果不慎打到了怪物身上，也会给怪物加血。虽然画面上没有回复提示，但实际上怪物的血确实得到了回复。

Capcom如是说 没错，会回复。

回复弹的作用是不分敌我的，不过怪物和猎人的体力上限完全不是一个水平，因此少量的回复对怪物来说几乎没有什么作用，不影响战局。



存在传说的彩虹雄火龙和彩虹铠龙

说到雄火龙的亚种，自然只有苍火龙和银火龙了。但民间传说还存在着七色的彩虹火龙。铠龙也是如此，除了黑铠以外，漂亮的七色铠龙也是存在的！只要能打倒它们，就能获得非常贵重的素材。这两种亚种真的存在吗？

Capcom如是说 没有。

这种传言在黑狼鸟出现前就有了，但只是无稽之谈，没有这两种亚种。

黑狼鸟脸上的伤是小时候被欺负时留下的

从《MHP》开始登场的黑狼鸟拥有强力的火球喷射和坚硬的表皮。这种黑狼鸟兼备大怪鸟和雌火龙的特征，难道是雌火龙背着夫君与大怪鸟偷情，继而在火龙窝生下的吗？所以黑狼鸟经常被同母异父的小火龙欺负，导致脸上留下伤痕。这是真的吗？

Capcom如是说 绝对不是！

谁？到底是谁恶意破坏火龙夫妇的关系！黑狼鸟是一种独立的物种，并非通过杂交而来。由于天性好斗，因此经常和其他怪物发生冲突，所以留下伤痕并不奇怪。



烤肉时容易受到怪物的攻击

当多名玩家联机杀怪时，如果自己在一旁烤肉，那么嗅到香味的怪物就容易向你发动袭击。

Capcom如是说 心理作用。

玩家的体力越少，麻痹陷阱的有效时间越长

任务开始后数十分钟，自己和怪物都两败俱伤了。这时不要使用回复药，对怪物使用麻痹陷阱，怪物被麻痹的时间会变长。这是真的吗？

Capcom如是说 麻痹陷阱的有效时间是固定的。

当怪物掉入麻痹陷阱或落穴时，猎人的体力和怪物的体力都跟陷阱作用时间没有关系。很遗憾，依然是心理作用。



给予尾巴一定伤害后，能够用染色球断尾

许多飞龙和古龙在尾巴受到一定伤害后，使用切断系的武器就能实现断尾。另外，回旋镖和飞刀一类的武器也可以实现断尾。但有民间传说宣称，只要你的染色球技术投掷技术高超，照样可以断尾。事实是这样吗？

Capcom如是说 很遗憾，不能断。



推荐玩法：2v2组队战

文章即将结束之际，向各位玩家推荐一种另类而有趣的玩法——2v2组队战。四人进入集会所参加双怪任务，任务开始后两两组队分别以其中的一只为目标，先将怪物杀死的一方为优胜。同时，允许玩家在比赛中干扰对方，散弹、弓箭、大锤，百无禁忌，输的一方将接受事先商量好的处罚。

汉化讯息台

文 小志
编 马修

天气越来越热，考试越来越多，工作越来越忙……各位读者朋友近期可一定要做好防暑工作，毕竟身体才是革命的本钱嘛。接下来转入正题——

《逻辑插图DS》简体中文图片汉化版

首先补上一个之前漏掉的汉化游戏，3月12日发布的由网友snow_young个人汉化的《逻辑插图DS》(本刊译作《绘图方块DS》)简体中文图片汉化版，目前游戏中大部分图片已经汉化完毕，如果存在BUG，大家可以到YYjoy汉化组(http://bbs.yyjoy.com/)的游戏发布贴汇报，更正的部分将应用到日后繁体中文版中。

《雷顿教授与不可思议的小镇》汉化版

6月1日晚间，巴士汉化组成员pluto发布了NDS游戏《雷顿教授与不可思议的小镇》(本刊译作《雷顿教授和不可思议之镇》)的汉化版。

据介绍本次汉化组在文本方面下了很大功夫，对谜题的文本进行了三次润色和排版，语句和显示方面已经接近完美。

6月2日，汉化组又放出了修正补丁和繁体补丁，前者去除了游戏中空格处显示“莱”字的BUG，后者则可使游戏显示繁体中文，这两个补丁都是用在汉化版ROM上的，我们会为大家提供下载。

《失落的魔法》

5月15日，PGCG和FATE联合汉化的NDS游戏——《失落的魔法》汉化版发布。需要特别提醒Slot1端口的烧录卡用户，汉化版第3章会出现黑屏死机现象，可以使用美版ROM通过此处后，再使用汉化版读取存档即可解决该问题，Slot2端口的烧录卡似乎没有发现这个问题。

《火影忍者 忍列传》汉化版

6月2日，E.Wings汉化组(原EWIN汉化组)组长kbmumu发布了NDS游戏《火影忍者 忍列传》的汉化版。据介绍因为《火影忍者RPG2》的字库问题至今无法解决，进度举足不前，汉化组便特意汉化了本作补偿广大《火影忍者》的FANS。

《MHP2》2.0、3.0、4.0汉化版

从5月初到5月底，CG汉化组陆续发布了《MHP2》的3个汉化版。

2.0版加入新的代码，修正了文字居中以及格式问题；修正了“力之爪”的死机BUG；补充了了怪物图鉴里缺少的字词；修正了绝大部分文字凸框的情况和乱码现象；修正了训练所退出时提示“是否”的错位现象；“口袋村”统一为音译“波凯村”。3.0版修正了笛子乐谱的错误；对怪物列表说明，道具说明，装备说明进行了重新润色；修正了BUG汇报帖里的全部BUG，修改了两处图片。4.0最终版对文本进行了重新排版和美化，只是一些错别字仍然存在；对怪物列表说明，情报日志，道具以及武器装备说明进行了重新润色，并对5月29日下午6点之前BUG汇报帖中的所有问题进行了修正。

至此，CG汉化组对本作的汉化就告一段落了，今后将不会再进行更新。

补丁更新讯息汇总

APEX汉化组《魔法工厂 新牧场物语》汉化版，近期发布了最新1.05版补丁，该版修正了此前所汇报的剧情文辞错误，主角的名字及怪物名字也得以修正，还补上了了Wi-Fi部分翻译的缺漏以及部分遗漏的图片汉化。

PGCG和巴士汉化组合作的《最终幻想XII 亡灵之翼》也放出了修正版，修正了文本中出现的“A%”等乱码、空贼入门处画面空白问题以及第7章的死机BUG。

PGCG汉化组《喷射脉冲》近期也更新了1.01和1.02两个汉化补丁，1.01版在原有的文本基础上进行了重新润色，1.02版则修正了几处错别字，1.01版补丁需打在1.0汉化版ROM上，1.02补丁则要打在1.01汉化版ROM。

本辑《掌机王SP》上市后，正是高考结束、中考临近之时，无论如何，小志都在此预祝所有奔赴考场的同学能够超常发挥，取得理想满意的成绩。最后给出本辑相关汉化补丁下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=3742。

集结了《FF》全明星的梦幻之作降临PSP!



文 雷伊　美编 紫枫

《最终幻想》诞生20年来，经历了一次又一次的挑战与创新，其间诞生了不少衍生系列，尝试过了A·RPG、S·RPG、STG等多种游戏类型。相信不少玩家之前都有过这样一个想法：要是把整个"《FF》系列"的知名角色集结起来做一个大乱斗游戏，那一定非常有意思。如今，这个想法终于将由SE来为大家实现。这款集结了"《FF》系列"人气角色的梦幻之作可以说是整个FF20周年庆典活动中最具代表性的一款作品，对于每个喜欢《FF》的玩家而言，这都是一道不容错过的丰盛大餐。

PSP　对决 最终幻想
ディシディア ファイナルファンタジー
◆Square Enix◆FTG◆发售日未定◆日版
◆1～2人◆售价未定◆对应周边未定

诞生自幻想的另一个故事
幻想没有终结。

在永远流传的究极幻想中，
这是独一无二的"异说"。
秩序和混沌处于无尽的争端之中，
他们皆为象征且均等，是全知全能之神。
但是，破坏者的暴行打破了两者的均衡，
世界因此陷入混沌。
仅存的希望，是那被秩序引导的10位战士。
他们交织出世界的另一个故事。
幻想，永远没有固定的形态。



游戏主要是以两人对战的形式出现的，在360度立体空间中展开的高速战斗让人想起了《超能力大战》。

纪念20周年的庆典之作



(左)制作人
北濑佳范
从事过多部《FF》作品开发，《FF》Ⅵ、Ⅶ、Ⅷ的导演，《FF X》、《X-2》、《DCFF Ⅶ》的制作人。

(右)开发制作人&人设
野村哲也
《FF》Ⅶ、Ⅷ、X等系列多部作品的人设，"《王国之心》系列"的导演。

(中)导演
盐川洋介
28岁的新锐制作人，"《王国之心》系列"的战斗策划，本作是他首次担任导演。

——请问本作的定位和制作动机是？

野村：这是惟一一款纪念"《FF》系列"20周年的庆典之作。是吸收了在《王国之心》I和II中担任策划者的盐川等新锐制作人"想要做些新鲜的东西"的意见后才开始的。



北濑：在保留《FF》应有的东西的同时，融入盐川等人的新锐观点，一定可以做出有趣的东西。

盐川：我们也是在一边期待着这次"庆典"，一边愉快地制作着。请大家务必要来参加这次盛会！

众多魅力角色汇聚一堂

作为一款大乱斗作品，本作中可选用的角色必不会少，并且这些角色全部都由野村哲也先生进行了重新绘制，据说这次野村先生绘制的画稿在数量上是前所未有的。这次我们率先为大家介绍其中可供玩家操作的4位角色。虽然本作是一款对战作品，但又与以往的其他同类作品有很大的不同，其中融入了大量RPG成分，即使不擅长对战游戏的玩家也可以玩得非常爽快。角色通过战斗可以赚取经验值来提升等级，从而变得越来越强，更可以通过装备品来强化角色。



加兰德 Garland

初代《FF》中阻挡在光之战士面前的敌方头目。他不仅力量强得惊人，更是使用魔法的高手。手中所持的大剑可以变形成斧头或者双剑。

光之战士 Warrior if Light

初代《FF》的主人公。在世界被黑暗包围之际，他带着水晶降临人间。本作中，他还装备了在原作中没有的盾牌。



▲光之战士对接近战和远距离作战都很擅长，并且在战斗中可以进行转职。

想要加入众多令FANS兴奋不已的要素

——为何本作会被制作成动作游戏而非RPG呢？

北濑：《FF》是尝试着各种可能性而进化至今的RPG。作为庆典之作的本作是一款异类作品，因此我们认为没有必要拘泥在类型上。

盐川：我过去曾在《王国之心》中负责1对1的战斗，觉得使用360度空间的爽快3D动作游戏还有很大的发展余地。因此，这次对我们来说也是一种挑战。

——这次好像也带给了玩家1对1的格斗游戏感觉？

野村：这取决于玩家如何去改装这些角色了。游戏中为玩家准备了数量众多的装备，它们不单会改变角色的能力值，有些甚至还会设下时间限制等对战斗规则有着影响的要素。

盐川：也就是说玩家甚至能够决定自己角色以什么样的方式来玩。可以把它弄得很像格斗游戏，当然也能让它变成别的玩法。

——登场角色方面会有多少人呢？

野村：目前是准备能放多少就放多少。另外，世界设定中提到的10人只不过是主角一方的人数，并不包括敌方角色。

——会有独立的故事情节吗？

盐川：在作为主要部分的故事中有着庞大的剧情流程，要用各个角色游戏过后才能看到故事的整体。由于这是一款20周年纪念作品，我们第一考虑的就是要加入令FANS感到开心的要素，让大家能够有“终于见到那位角色了”的喜悦心情。







▲ 除了攻击外，还能使用闪避或跳跃。

▲ 吉坦和库加都可以通过变身来提高各项能力，这些设定都是与原作一致的。本作玩起来非常爽快，打斗的感觉有些接近于《王国之心》。

《FF IX》的主人公，性格开朗而积极上进，同时又十分好色。战斗中最大的优势是活用了自己速度的连携攻击，能够巧妙运用手中的两把短剑战斗。

吉坦·特莱巴尔
Zidan Tribal

扭转乾坤的战斗系统

本作中只有特定的招式才能够伤害到对手，而且这些招式的威力受到Brave值的左右。在Brave高的时候发动必杀技，就能一举扭转局势，爽快感和刺激感都非常高。



▲破坏柱子什么的，场景就会发生变化。

对手状态

危险度
可以在这里查看自己有没有被一击打倒的危险，从而事先察觉到危机。

经验值
角色在战斗中可以不断累计经验值从而提升等级。



特殊技槽
发动特殊技时要消耗的槽，当攻击命中对手时会上升。

指令
角色在战斗中可以使用的指令，根据角色的不同能使用的指令也不同，有些指令必须在特定的条件下才能使用。

我方状态
可以看到角色的名字、等级和HP等。Brave值会在攻击命中对手或者破坏柱子等时候上升。



《FF IX》中吉坦的宿敌。在他俊美的外表下，有着一颗残忍无比的心。擅长空中战，会以滑空的方式移动。战斗时不携带武器，使用强力的魔法来压制对手。

库加
Kuja

洛根雄风不减，『枪神』再临PSP！



文 软饼干　美编 澄香

PSP 虹吸战士 洛根之影
Syphon Filter: Logans Shadow
◆SCEA◆ACT◆预定2007年9月◆美版
◆1人◆售价未定◆对应周边未定

"《虹吸战士》系列"从1999年开始平均每年都会推出一部作品，去年在PSP平台上就曾经推出了该系列登陆掌机平台的第一作《虹吸战士 黑镜》，凭借优良的素质受到了玩家们的好评。今年，SCEA又计划在PSP平台上推出系列的续作，该作的主人公依旧是超级特工盖博·洛根(Gabe Logan)，他将展开职业生涯中的第六次冒险。游戏开发组表示，本作将力图带给玩家如同家用机版动作射击游戏般的刺激和爽快感，各位"虹吸"粉丝们拭目以待吧！

惊天大阴谋！

洛根该何去何从？

在本作中，政府秘密开发的超级武器意外地落入恐怖份子手中，而夺回武器的艰巨任务再一次不出意外地由洛根来执行。当洛根正在世界各地调查此案时，他开始质疑多年以来一直以搭档身分协助自己行动的女特工莲辛(Lian Xing)的真正身分。洛根将一边寻找落入恐怖份子手中的武器，一边打听莲辛的下落，以此来解开隐藏在事件背后的重重谜团。



◀ 时隔1年，枪神洛根又将展开新的冒险。

近身格斗系统进行强化

武器系统依旧是本作亮点

只要是玩过PSP版《虹吸战士》第一作的玩家对本作的操作方式应该不会太陌生，与前作一样，本作依旧会提供给玩家多种操作方式，玩家可以用PSP的滑杆或×○△□来控制洛根的行动，而使用道具、切换武器等动作则都由相应的按键来执行。在游戏系统方面，最体贴玩家的设定——自动瞄准依然存在，玩家可以轻松锁定场景内的任何目标，并可以有选择性地来回切换


▲盖博·洛根与《分裂细胞》的主角山姆·费舍尔一样，很擅长在黑暗中行动。


▲全新的游戏关卡，洛根只身潜入海底阻止敌人的神秘计划。

被锁定住的目标。同样的，如果洛根在不锁定敌人的情况下开火，就会进入"盲射"状态，这招可以让敌人到处逃窜并让其暂时无还手之力。洛根的近身格斗能力也是一流的，为此本作还专门设计了格斗关卡。操纵洛根来作出一系列漂亮的擒拿技，比如华丽的水下360度搏斗，从背后把敌人脖子扭断或是抓住敌人把他当作肉盾。游戏中可选择的武器种类很丰富，不然《虹吸战士》也不会有《枪神》的别名了。洛根在执行任务的途中能获得各种高科技特工枪械，从最普通的AK47到具有高科技含量的狙击枪，应有尽有。副武器方面，榴弹发射器、粘性地雷、烟雾弹、闪光弹等也是必不可少的特工装备。

游戏场景多样化

动作元素精彩纷呈

本作的关卡场景比较丰富，从海军舰艇上到中东的沙漠中，甚至还有沉入海底的遇难船只。就以第一关来说下吧，本作第一个关卡发生在美国的圣海伦斯山，那里已经被索马里海盗占领。这些海盗不仅占领了海船，还获得了船上的秘密武器，这些是美国军方比较敏感的武器。在第一个任务中，玩家可以驾驶直升机，因此任务相对来说比较简单，只要将船上的火箭发射器炸掉即可。该任务完成后，紧接着要确保飞机安全降落，在此过程中干掉地面上装备有火箭发射器的敌人。当安全降落到船上后，又会遭到猛烈的火力压制，洛根要躲避在掩体后进行还击。自动瞄准功能能做到弹无虚发，不过需要消耗很多弹药才能将敌人击毙。如果子弹用完，就得使用格斗技来制服敌人了。从本段试玩来看，由于采用了与前作相同的引擎，所以游戏画面相当出色，尤其是那逼真细腻的光源和烟雾效果。


▲潜伏在水中的洛根，目标貌似是水面上的那艘船。

著名剧作家和音乐制作人强力加盟

游戏素质得到提升

尽管目前游戏还没完全开发完毕，但是由于本作使用与PSP版系列前作类似的游戏引擎，所以画面质量和特效还是有保证的。游戏剧本由作家Greg Rucka撰写，他的《Atticus Kodiak》系列小说在美国非常受欢迎。而本作的原声音乐与游戏主题曲将由曾经担任PSP版《斯巴达300勇士》的音乐制作人Azam Ali来进行制作，以这位老兄的实力来说，绝对不会令广大粉丝们失望的。


▶类似《生化危机4》的操作方式正在逐渐普及到其他动作射击游戏中。

2005年底在PSP上推出的《强力追击》是一款结合了竞速和枪战元素的动作游戏，该款游戏是当初新成立的游戏开发公司BigBig Studios负责开发的第一款作品，由于给SCEA开发游戏不能有半点闪失，所以游戏素质得到了保证，待游戏上市后让玩家们眼前一亮。今年，"《强力追击》系列"第二作已经在火热制作中，相信到暑假就能与广大玩家们见面了。没玩过前作的玩家可以先来了解下本作的特色和玩法。

文 软饼干 美编 澄香

"强力追击"再度复苏！以终极战争的名义铲除一切罪恶！

PSP	强力追击 终极正义 Pursuit Force：Extreme Justice
◆SCEA◆ACT◆预定2007年9月◆美版	
◆1～4人◆售价未定◆对应周边未定	

PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE

驾车疯狂 追逐罪犯依旧是本作的主旋律

"《强力追击》系列"是把飚车、碰撞、枪战等元素糅合在一起的超爽快动作游戏。玩家不但要驾驶着汽车在高速公路上疯狂追捕罪犯，同时还要与罪犯展开激烈的枪战。当驾车慢慢接近敌人车辆的时候，还要做出只有好莱坞电影里面才有的飞跃动作，实在是太惊险刺激了。可别认为这很容易，要想成为一名合格的正义战警没有几样绝活可不行。

追风战警，风驰电掣！



玩家在本作中依然要扮演政府新成立的打击恶性犯罪特别组织“追击力量”的一名绝地战警，负责将扰乱首都地区安全秩序的犯罪团伙一网打尽。在系列前作中，玩家就已经成功铲除了五大犯罪集团，而在本作中，玩家又将面对突然冒出来的两个新帮派，除此之外还要接受来自警界内部势力的新一轮挑战。

尽一切可能让游戏显得火爆！

因为有玩家曾抱怨系列第一作的关卡重复感太强，任务内容稍显单调，除了大部分的追逐关卡外，只有小部分的地面战关卡。就玩家反馈的这些信息，为了能让续作带给玩家新鲜感，开发商BigBig Studios表示将会设计更加丰富的剧情。在本作中大概拥有50多个关卡，这些任务将会由一条贯穿整个故事的主线串联起来。全新的战车，超酷的武器装备自然是少不了的，而且更夸张的是还有气垫船、坦克和战斗机等军用装备出现，实在是火爆到无敌了。紧张刺激的背景音效配合着充满速度感的追逐，绝对能让你手心冒汗。

新人战警登场，打击犯罪如虎添翼！

本作的全新亮点便是加入了4个新角色，不过可惜的是玩家并不能在任务之前选择这些新人警察。他们只会在游戏中的特定剧情和任务中出现来协助主角打击犯罪。这几位超级警察的能力和优势各不相同，因此在操作他们进行战斗时将会有全新的感觉。例如，武器专家会给你提供各种武器，其中甚至还包括车后的那门火力强大的可控炮台。



画面细腻逼真，各种特效华丽绚目

SCEA提供了本作的一个关卡让玩家试玩。在这个关卡中，主角的任务是驾驶着未来感十足的警车护送总统到达目的地，由于车队将要穿过城市中的一些危险街区，所以就免不了要恶战一场了。试玩时感觉游戏的大致手感与前作类似，调整和改进的部分主要是一些新增的内容。BigBig Studios表示他们已经对本作的难度平衡性进行了精心调整，因为前作对于很多玩家来说实在太难了。另外，新增的可供4人同时进行游戏的ad hoc多人模式也是本作的一大亮点。



欧美超人气战术射击游戏三度进化！

文 软饼干 美编 澄香

PSP 海豹突击队 战术打击
SOCOM:U.S. Navy SEALs Tactical Strike
◆SCEA◆ACT◆预定2007年第四季度◆美版
◆1～4人◆售价未定◆对应周边未定

"《海豹突击队》系列"在欧美有着极高的人气，欧美玩家对于该系列的疯狂程度是我们亚洲玩家所不能想象的。PSP版的第一部和第二部作品都取得了比较高的评价和销量。以如此好的势头，SCEA果然不出意外地计划在今年年底推出系列第三部作品《海豹突击队 战术打击》，与系列前两作不同的是，游戏玩法发生了很大的变化。

即时战略指挥作战，"真实"的模拟战斗



▲游戏实际画面相比前作要更为逼真细腻。

"《海豹突击队》系列"是SCEA王牌游戏系列之一，该系列为推动PS2网络服务的发展立下了汗马功劳，不光率先实现了掌机游戏的多人语音通话功能，还极大地促进了PS2专用耳麦在欧美市场的普及。本作将不单纯是第一或第三人称视点战术射击游戏了，而是转变成了一款颇具战略味道的游戏。游戏类型的改变，将更为考验玩家在执行任务时的战略指挥以及应付突发事件的能力，开发者也想借此突出比前作更复杂更逼真的战斗。

独自指挥整支作战部队

本作的行动方式与《幽灵行动 尖峰战士》颇为相似。在游戏中，玩家可以把四人战队分为两人一组的两支小队，作战时能向单个队友或所有四名队友下令，当然也可以同时对两个小队下达指令。游戏中的单位选择非常简单，通过试玩本作可以发现按R键可以在两个队伍之间切换，按L键则会在当前控制小队中的两名队员之间切换，按住R键为选定所有队员，这种选择队员的方式可以让玩家非常直观便捷地对每名队员进行下达命令。惟一可能让玩家稍感不习惯的是，玩家在反复切换角色之后会搞不清周围的环境和自己所处方位，所以需要花费少许时间来辨认参照物。相信这个问题等玩家对游戏熟悉后应该会有改善。



▲隐蔽在掩体后面制定作战手段。

真实的特种部队的战术手段



▲制定完行动计划后伺机行动。

本作的指令列表与系列前两作相似，每个指令项目内都有一个快速指令和与之相关联的其他命令，玩家需要将最常用的战术指令放在最容易实施的位置，以便于快速发送指令。例如瞄准任何一名可见敌人后按下×键时就可以让队友攻击之，而长按×键将会出现其他一些命令选项，玩家可以选择进行火力压制、停火或自由开火等。本作有一个“幽灵”预览功能，该功能会以半透明的方式显示我方队友的去向，玩家可以看到队友们前往的地点的大致情况。另外菜单中还有一个“部署战斗团队”的命令，玩家可以一口气安排好各名队友的去向，然后让他们同时行动，这样的好处就是不用繁琐地来一个一个来指派他们以及达到同时行动的目的。其中更为高级的操作便是下达了一系列指令后，先让队友们等待出发指令后同时行动，这样可以在同一时间内更好地实施多方位打击，真正体现了战术打击的精髓。

前期侦查→制定计划→实施作战

带领小队与敌人武装遭遇时，大致需要进行两个步骤，那就是先制定出一套行之有效的计划后再实施作战。游戏中的大多数场景内都设计有掩护地点，躲进掩体后就看玩家如何发挥自己的指挥才能了，是智取还是强夺都能自由发挥。要注意敌人也会躲进掩体内，也会进行侧翼攻击等游击战术。玩家在调整战术的同时不能弄出太大的动静来，如果不小心被敌人察觉，敌人就可能会呼叫增援。

精彩的多人在线游戏模式 从9支国际特种部队中作出选择

本作依旧沿用了PSP版系列前两部作品的一些系统特征，例如威望系统，随着威望的提升会得到更多有利于完成任务的情报和武器。玩家可以通过战斗获得经验值，经验值主要花费在升级队员的能力方面。本作重头的模式当然是四人网络对战，每名玩家都可以从9支国际特种部队中选择一支四人小队来参加战斗。网战模式中的玩法颇多，其中包括有经典的撤离、护送、爆破、压制等对抗性战斗项目。



◀ 望远镜窥探一下远处巡逻敌兵的站位。



▼ 狙击枪一发击毙目标。

[特种部队中的特种部队]

海豹特种部队(SEALs)全名为美国海军陆海空三栖特种部队(Sea, Air and Land)。部队成立于上世纪六十年代初，是美国乃至世界上最具规模也是最精锐的三栖特种部队。 作为最具震慑力的特种作战部队之一，全美军拥有200多名现役海豹突击队战士，队员需要通过被认为是世界上最艰苦最严格的特别军事训练，训练时完全是真枪实弹，以求在困境中锻炼超人般的毅力和团队作战能力。

ドラグナーズアリア 竜が眠るまで

日本一原创正统RPG新情报再度公开，前次报道已经介绍了本作的男女主人公和另一重要角色，这次将再有两名新角色度登场。同时，破坏会场的邪龙也会进一步展示出它的真面目。

文 胧月 美编 澄香

PSP 龙骑士的咏叹调 直到龙之沉睡
ドラグナーズアリア 竜が眠るまで
◆日本一◆RPG◆预定2007年8月23日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆无对应周边
相关报道 Vol.64 P46

龙与龙骑士

龙

龙是世界上最强的种族，无论在物理还是魔法上都有着超凡的力量，并且因为寿命超长，其拥有的智慧也远超普通人类。

这个世界上共有火、水、雷、土、风、冰六种属性的龙存在，每种属性各一头，它们依靠各自的属性力量维系着世界的平稳。此外，龙也担负着和龙骑士携手讨伐怪物的使命，它们会把和自己生命同等重要的龙之宝珠交托给真正值得信赖的龙骑士，而只要装备了这种宝珠，普通人类也可以拥有该龙对应的属性力量。

龙骑士

龙骑士拥有与龙交流的特殊能力，只有特殊血统的人才有能力和资格成为龙骑士。由于要保持血统的纯净，龙骑士家族的婚姻限制非常严格，结婚的双方必须都是龙骑士出身。龙骑士比起普通市民有着更高的特权，但他们也担负着讨伐怪物的使命，马革裹尸的情况并不少见。

邪龙

破坏庆典的邪龙显然不在六龙之列，可怕的身形散发出强烈的邪恶气息。在王国举行庆典之际，邪龙出现在城市上空并大肆破坏，就连水龙的力量也无法与之抗衡。不过，邪龙此次出现的目的并非单纯破坏，而是为了寻找某样神秘的东西——到底是什么？这点尚未可知。



▶卢斯兰的特技是魔法，咏唱速度也值得信赖。



新角色登场

CV：野川樱

乌露尼卡·艾克伦德

海贼之女，11岁时失去父亲，自己独当一面地成为海贼首领。为了让被海流吞噬的海盗船再度扬帆，乌露尼卡踏上寻找水龙的道路，并在中途跟哈鲁特相遇。



▲武器是和自己身高几乎等同的大铳，很符合当今暴力萝莉的潮流。

CV：石田彰

卢斯兰·阿贝利彻夫

斛旋于人类和精灵之间的精灵族成员，在几经风浪后坚定地认为人类是愚蠢的种族，因此放弃了自己的中介工作而返回精灵界，从此性格孤僻的他几乎不再跟任何人来往。

“王道RPG”系统公开

厂商欲把本作打造成一款“王道RPG”，游戏里的各项系统都不难掌握。主人公要和伙伴一起寻找分散在各地的其余5龙，同时调查导致世界发生异变的原因，下面就介绍游戏的几个重要系统。





AOT战斗系统(Action Order Turn)

战斗中，我方队员的行动顺序由玩家输入指令的顺序决定，全部选择完毕后按下确定则会展开战斗，能否优化行动顺序是战斗的关键。





魔法

使用魔法要装备一种被称作“魔法宝石”的装饰品，这些宝石通过完成任务或寻找迷宫的宝箱获得。魔法拥有等级设定，反复使用同一种魔法可让该魔法的等级提升，高等级的魔法会消耗大量玛娜，威力也会相应提高。





玛娜

构成世界的不可思议之力，存在于所有生物和魔物的体内。战斗中只要以通常攻击打中敌人后就可以积蓄玛娜槽，玛娜槽可用来发动魔法和特技。

特技

固定消耗1格玛娜槽的特技，是主人公们开始就拥有的技能。特技可笼统分为“龙之技”和“角色技”两种：

角色技



▲比起进攻，角色技更多的是回复和提升状态的辅助技巧。

角色特有的技能，这些技能大部分都是全员辅助技。

龙之技



▲龙之技对角色的行动顺序要求严格，因此要牢记各种行动顺序下的连携效果。

角色装备的不同龙之宝珠可对应发动不同的龙之技。龙之技的效果是追加连携攻击，比如角色发动了“风之斩”后，如果其他角色发动了“破冰碎”，则可追加龙之技“火山”。由于龙之技的属性和装备的宝珠一致，因此只要能了解怪物的弱点属性并有效使用龙之技，就能对敌方造成巨大伤害。

文 雷伊 美编 紫枫

DRAGON QUEST IX
ドラゴンクエストIX 星空の守り人

NDS 勇者斗恶龙IX 星空的守望者
ドラゴンクエストIX 星空の守り人

◆Square Enix◆RPG◆预定2007年◆日版
◆1～4人◆容量未定◆售价未定◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

去年12月12日NDS版《DQ IX》的公布相信给不少玩家留下了深刻的印象，这样国民级的一线作品终于将正统续作搬上了掌机平台，实在是每一个掌机玩家的福音。在冲击性的初次发表过了大约半年之后，本作的战斗系统终于正式公开，下面就让我们来看看这款国民级超大作的全新面貌吧。

在公布之初，官方曾宣布《DQ IX》将带有强烈的动作成分，并且从当时公布的画面来看，游戏的战斗方式的确非常接近于A·RPG，这一改动让许多系列的传统玩家相当不满。不过据最新消息表示，《DQ IX》的战斗依然是传统的指令式，并且战斗时敌我双方仍将和系列以前的作品一样分别站成两排，系列的死忠们再也不用担心新一代的《DQ》会失去原有的韵味了。当然，作为新一代《DQ》作品，《DQ IX》中依然会加入不少系列以前的作品中没有出现过的全新要素，比如本作一大卖点的多人合作等等，十分值得期待。



接触敌人进入战斗

本作的战斗将不再是踩地雷式，敌人会直接出现在地图上，与它们接触后就会进入战斗。当然，地图上出现的敌人只是一个象征性的图标，当实际进入战斗后会发现其实敌人的种类不止图标上的一种。



▲和许多可见式遇敌RPG中的敌人一样，当本作中的敌人发现了我方角色时也会奋起直追，如果不想和它们战斗的话就要抓紧时间逃走了。



▲与敌人遭遇后出现提示字样，随即进入战斗。



▶进入战斗后，系列中那些熟悉的指令会出现在NDS的下屏，玩家可以自行进行选择。

协力游戏 其乐无穷

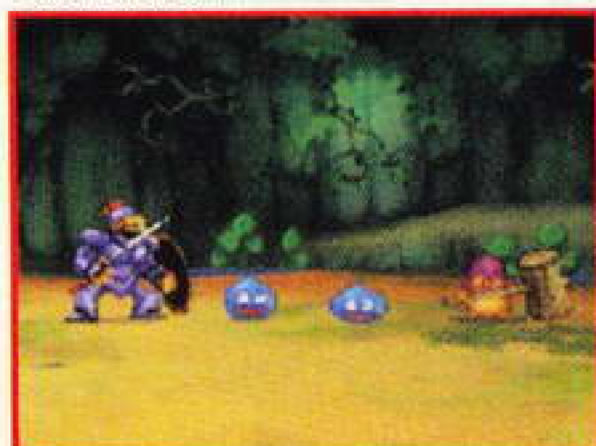
对应多人游戏是《DQ IX》中最重要的新要素。通过NDS的无线通信功能，玩家将可以和自己的亲朋好友组队一起挑战游戏中的强敌。多人游戏的步骤基本上和单人差别不大，当所有队员都选择好指令后，队员们就会展开行动。

商讨后共同选择指令



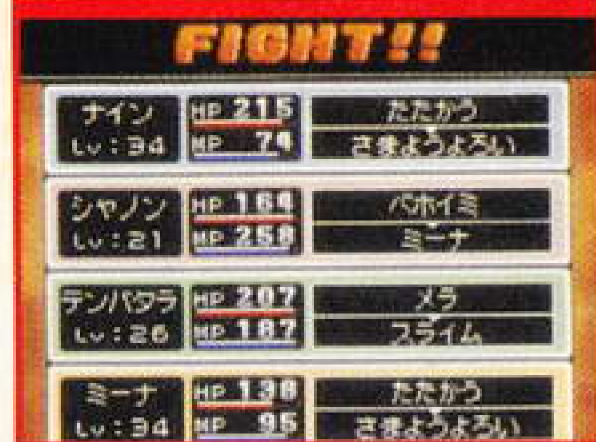
▲多人合作的时候，玩家们可以聚集在一起互相商量下一步战术，然后一起决定要选择的指令。

同伴行动一目了然



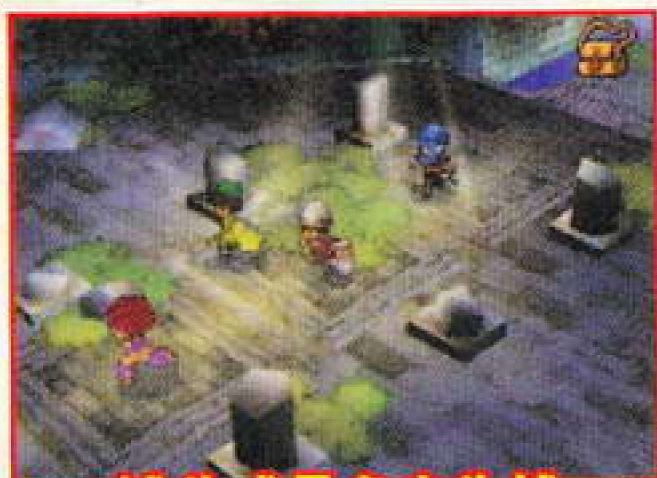


▲敌人头上的剑状图标代表的是已经有成员将其选作为了攻击目标，其中斜向的剑代表自己选定的目标，垂直的剑代表同伴选定的目标。



▲全员选择完指令后，战斗就会正式开始。全3D的战斗画面在风格上和PS2版的《DQ Ⅷ》非常接近。

战斗成员各自为战





▲协力游戏时，成员们并不限定于非要采取相同的行动，玩家们可以根据自己的喜好采取各种行动。比如在图中，左边的两名成员在挑战左边的敌人，而其他两名同伴则正准备向右侧的敌人发起进攻。

激烈战斗一触即发





由玩家亲手设定角色

在本作中，玩家将可以亲自来决定主人公的性别和容貌。可以设定的项目包括面部、头发、衣服、身高和体重5项。在冒险中获得的装备品一旦装备到主人公的身上，就会立即在画面中反映出来。游戏中的基本服饰都是由鸟山明亲自设计的。





▲丰富的面部表情很有鸟山明特色，在选择前一定要仔细考虑一番，进入游戏后容貌应该就无法变更了。





▲▶玩家可以根据自己的喜好来搭配角色的服饰，要想让自己的角色看上去别具一格，一定要多多收集各种装备才行。

RPG名作以全3D形态震撼登场!



NDS 最终幻想IV
ファイナルファンタジーIV

◆Square Enix/Matrix◆RPG◆预定2007年◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

《最终幻想IV》是早期"《FF》系列"作品中剧情最令人称道的一款，同时，游戏的BGM也非常动人，比如《少女莉迪娅》以及收录进日本教科书的《爱的主题》都给玩家们留下了美好的回忆。《FF IV》移植的次数在整个系列中算比较多的一部，BUG多多的GBA移植版发售还不到两年，NDS的重制版又将接踵而至，游戏采用了去年NDS版《FF III》的3D引擎，在画面表现上将远远超越之前的任何一个版本。

文 雷伊 美编 澄香


▲本作的主人公赛西尔是一名暗黑骑士，他的特技"暗黑"在发动时需要消耗自己的体力。



▲在移动时，画面会进行缩放，这样一来发现隐藏道路什么的就更加方便了。


▶重新制作的3D大地图，看上去十分自然。

SFC版




◀NDS版和SFC版同一画面比较，我们可以发现NDS版的画面在得到了大幅提升的同时还保留了原作的氛围，这应该是最令老玩家感到欣慰的了。

幻兽

发动召唤魔法时出现的幻兽通常具有着惊人的威力，以下3位是在原作中就已经登场的幻兽，重制版中会增加新的幻兽吗？







资料设定焕然一新

此次重制版的《FF IV》不仅LOGO和人物进行了重新绘制，就连游戏中的一些著名场景也由天野喜孝大师进行了重新设定。下面我们就来看看这些场景的全新设定图，感觉是不是比以前华丽了很多呢？



巴隆城

▲军事国家巴隆是主人公赛西尔所在的国家，看上去非常庄严。



水晶之间

▶作为系列的主题，水晶在本作中仍将扮演着重要角色。



魔导船

▲魔导船开始上升时的一幕，这些原作中著名的桥段在本作中将会以更具魄力的姿态回归。

新旧制作人联手打造的完全重制版

制作人

浅野智也

继NDS版《FF III》后继续担任重制版的制作人，据说《FF IV》是第一个令他感动得落泪的游戏。



执行制作人&导演

时田贵司

SFC版《FF IV》的剧本和企划，同时也是SE旗下的另一名作"《半熟英雄》系列"的主要制作人。

——决定将《FF IV》重制的平台选为NDS的理由是什么？

浅野：我在《FF III》开发末期，感受到了玩家们的巨大反响，所以就去找时田商量，想继续做下去。

时田：玩过NDS版的《FF III》后，我认为这是一台能够同时实现品质和游戏节奏的主机，这样的两者兼顾在《FF III》中做得非常出色。我认为如果《FF IV》也以这种风格进行重制的话，应该会很有趣吧。

——那么参与开发的人员呢？

浅野：由开发NDS版《FF III》的Matrix负责。本社内的开发人员，由时田以导演的身分在其中占有一席之地，而负责过多款《FF》作品战斗设计的伊藤裕之将参与战斗方面的监修。

——原作的开发人员也会参与重制吗？

浅野：当然。我认为NDS版的《FF III》之所以能够展现出原作的优点，就是因为邀请了田中弘道和青木和彦等原作的开发者。

——时田先生也是原作的开发者之一吧。

时田：是的，我从《FF IV》开始成为了原Square的一员，过去曾以企划身分独自一人包揽了所有事件内容的制作。《FF IV》正是第一款由我一手制作的RPG，假如自己不动手就无法完成游戏，这对当时的我来说很有压力。

——那这次由您亲自参与的部分是？

时田：虽然剧本当时也是由我自己写的，但目前正在全面检查。主线剧情方面保持原样，然后再加入新的事件。其实在SFC版中，放进游戏的只有剧本原稿的1/4内容。这次我们会将之前削减的剧情补回去，当然，觉得多余的地方也会切除掉。

浅野：新的支线剧情当然会加入，但我们想让玩家看到的，是之前移植过多次的《FF IV》中仍没有被公开过的、触及到核心的部分。

——《FF IV》的事件场面将会得到进一步提升吧？

浅野：不错，《FF IV》的概念就是以剧情为主吧，因此我们就在事件场面上下了最大的工夫。

——NDS版特有的机能是？

浅野：为了玩起来更加便捷，我们对如何运用两个画面非常重视。比如在战斗中，我们就将辅助画面制作得更大更容易辨认。

——战斗场面以外的部分呢？

浅野：在走迷宫的时候，下画面会自动画出地图。

——直接用触控笔点击地图似乎也可以移动？

浅野：不错，《FF III》中角色流畅移动的感觉也被保留了下来。

——和《FF III》一样，这次也可以用触控笔实现所有操作吗？

浅野：这次是以十字键为主，不勉强玩家使用触控笔，我们只是把它定位成辅助工具而已。当然，也加入了利用触控笔操作的小游戏。

——有什么新系统吗？

时田：我们在二周目方面下了工夫，这大概会成为此版本的一大卖点吧。

浅野：除了以高能力进行二周目游戏外，还有其他新的要素，我认为这些都是为了展现《FF IV》的戏剧性而服务的。

文 雷伊
美编 澄香

ファイナルファンタジー タクティクス
FINAL FANTASY TACTICS A2
封穴のグリモア

备受期待的《FFTA》正统续作《FFTA2 封穴的魔导书》虽然完成度已经颇高，但由于档期问题，这款作品不得不在秋季才和玩家们见面。6月《FF II》、8月《FFCC 命运指轮》、9月《CCFF VII》，也就是说，我们可能要等到10月份才能玩到这款游戏了。等得不耐烦的玩家不要着急，先来看看游戏相关的新情报吧。

NDS 最终幻想战略版A2 封穴的魔导书
ファイナルファンタジータクティクス A2 封穴のグリモア
◆Square Enix◆S・RPG◆预定2007年秋◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定
相关报道 Vol.62 P6

两大新人物身分判明

在第62辑《掌机王SP》中，我们用整整9页的篇幅为大家介绍了《FFTA2》的首批情报，不过在报道中还有两个神秘人物的身分还没有判明，现在我们就来看看他们的庐山真面目。其中，谜之兽人希德是小部落的领袖，而另外一名同伴哈迪则是前作中登场的莫布兰的弟弟。

希德

小规模部落"加里部落"的领袖，当他发现卢梭被怪物袭击时，挺身而出帮助了他，之后更倾力于帮助卢梭回到现实世界。对卢梭来说，他是一位值得信赖的兄长。虽然现在过着随心所欲的猎人生活，但和过去所属的组织似乎仍有着解不开的纠葛。

◀希德将会为卢梭回到现实世界提供帮助。

▶在战场上，身为兽人的希德也是一位值得信赖的同伴。

哈迪

▲哈迪在酒吧中的演出感染了不少听众，当偶然在酒吧中发现卢梭时，哈迪感受到了他身上的独特气息，立刻决定特意为他作一首曲子。

在世界各地的酒吧中进行演奏表演的莫古利族吟游诗人。一边在各地的酒吧进行演出，一边收集着世界各地的乐器。对从异世界来到伊瓦利斯的卢梭充满了兴趣，成为了他的同伴，并表示要为他作曲。

基本系统大公开

和前作一样，部落在本作中的地位将非常重要。本作的主人公卢梭是希德所率领的部落的一员。只要加入部落，就能够从街道上的酒吧中打听到各种传闻，接受委托。一边完成委托，一边寻找回到现实世界的方法是本作的主要游戏目的。

部落和裁判

在伊瓦利斯，部落是一个万能的组织。冒险者们分别从属于各自的组织，过着以完成委托来赚取报酬的生活。裁判是法律的监视者，各部落同时也分为由裁判监视和无裁判监视两种。配备了裁判的部落，就必须遵守裁判宣布的法律。在遵守这些法律期间，进入战斗不能状态时可以得到回复，反之如果违反法律的话，就不会得到任何好处。

裁判出现





▲作为部落首领的希德召唤出了一个神秘的纹章，部落的裁判从纹章中出现。

卢梭成为希德部落的一员





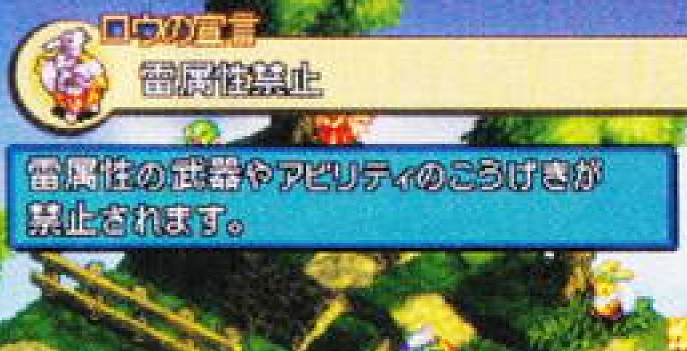
▲卢梭对裁判进行加入部落的宣誓，宣誓后，裁判和卢梭被耀眼的光柱所包围。契约完成后，卢梭正式成为部落的一员，受到裁判的加护。

冒险者的战斗——遭遇战

当在地图上遇见敌对部落或者怪物时触发的战斗在本作中被称为"遭遇战"。遭遇战开始后，自己部落的裁判就会出现宣布战斗中必须遵守的法律，如果遵守法律的话，当战斗不能时可以被魔法复活，受到裁判的能力"部落技能"的加护。部落技能的内容十分丰富，对提升能力和种族都会有影响。

遭遇战开始后法律出现





▶▲法律的种类五花八门，玩家在战斗前一定要仔细确认法律的内容。根据战斗的不同，玩家采用的战术也不同。

如果遵守法律就会得到好处



▲这场遭遇战的部落技能为提升回避力。只要我方战斗成员一直遵守法律，那么这种效果就会一直维持下去。如果配合高回避力的职业出场的话，那么战斗将会对我方非常有利。

如果违反法律……





▶违反了法律的话，就不能使战斗不能的角色复活。



▲如果违反了法律，画面上就会立刻出现相关字样，部落技能的效果也将马上消失。

冒险者的情报收集据点——酒吧

在酒吧中可以收集情报和接受委托，如果完成了委托，就可以在这里领取金钱和道具作为报酬。委托的内容丰富多彩，大到消灭怪物，小到家务活，一应俱全。当然，委托越难，得到的报酬也就越丰厚。



▲伊瓦利斯的人都很喜欢去酒吧，本作的同伴之一哈迪就是在酒吧中与卢梭相识的，通过酒吧也能接触到新的同伴吗？



▲最初光顾酒吧的话，部落首领希德会教你酒吧的利用方法，并会提出相关的建议。不过这仅限第一次，后面就必须自己谨慎地判断行动了。



▲和酒场老板对话的话就会出现5个项目，这对任何一个部落来说都是共通的，不过能够接到的委托和获得的情报会根据街道的不同发生变化。每当新来到一个街道的话，一定要先去光顾酒吧。

酒吧菜单 接受委托/接受中的委托

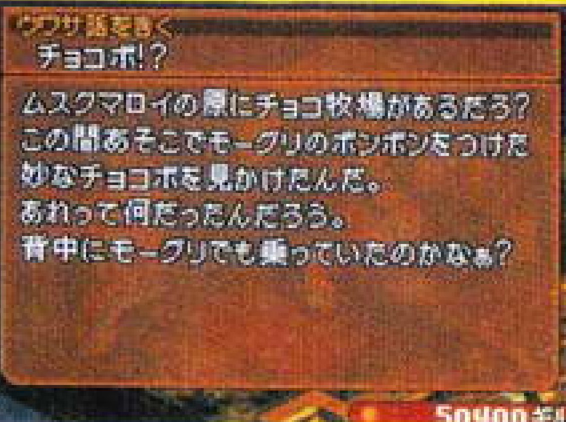
玩家可以在这里接受委托或者确认已经接受的委托。另外，玩家可以将委托交给部落的其他同伴来完成。当碰到那些要发生遭遇战的委托时，最好派遣那些能力较高的同伴去完成，这样才能更有效率。



◀▲接下委托时要事先确认一下自己目前的实力能否胜任该委托。

酒吧菜单 听取传闻

在这里可以听到关于街道以及隐藏道具的情报，很多与事件相关的情报说不定也会在其中出现。



▲打听到了关于陆行鸟和莫古利的情报，不过这终归只是传闻，信不信就由你自己了。

文 胧月 美编 咕噜

いただきストリートDS

DRAGON QUEST DS SUPER MARIO

NDS	富豪街DS いただきストリートDS
	◆Square Enix◆TAB◆预定2007年6月21日◆日版
	◆1～4人◆容量未定◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接
相关报道	Vol.51 P41/Vol.53 P30/Vol.60 P49/Vol.64 P 58

之前我们已经介绍了本作中来自《DQ》和《Mario》两大阵营中的多名角色，这次将继续介绍3名新加入角色。同时，除了我们熟悉的经典角色外，玩家在游戏里还可选择男女两名原创主人公。原创主人公的各项外貌特征都可自行DIY，玩起来更有代入感也说不定。



女孩



▲除了名字和性别外，还可对发型和服装进行详细设定。初期可供选择的换装部位非常少，但随着游戏时间的增加，角色能够打扮成各种丰富的造型。



男孩



▶面部五官的构造也有多个选择。



◀使用自己的角色跟两大豪门较量，想想就很有成就感。

游戏两大模式公开 来一决胜负！

选择好自己的角色后，玩家可以从“漫游”和“自由对战”两个模式里任选其一开始游戏。其中，漫游相当于故事模式，对手和关卡都是事先预备好的，一一攻克之后就能将流程推进下去；而自由对战则是单场较量，竞争对手和关卡等都可由玩家自行决定。





▲漫游模式每关的对手都是固定的，赢得胜利后就能继续下面的关卡。同时，攻略漫游模式还可让可选角色进一步增加，图中的史莱姆就是漫游模式的战利品。

其余登场角色



大金刚

在马里奥家族的“《大金刚》系列”里出尽风头的主角，喜欢吃香蕉的它身材魁梧且行动敏捷，是热带丛林的王者。



瓦里奥

“《瓦里奥》系列”的主角，被设定为马里奥的死对头。他有着和外表匹配的一肚子坏水，本作中为了开办自己的公司而努力赚钱。



阿莉娜

《勇者斗恶龙Ⅳ》中登场的公主，以世界第一武术家为目标努力，在本作中她也会凭借强势的性格大把捞钱。



驶向神秘的大海！



离《塞尔达传说》的发售只有不到半个月的时间了，任天堂也终于不吝啬地公开了游戏的海量情报，时之沙的作用也已经基本明了。到底让我们如此期待的DS看家大作还有什么不为人知秘密呢？各位读者就把本前线当成游戏发售前的一顿开胃大餐吧！

文 宇轩 美编 紫枫

NDS	塞尔达传说 幻影沙漏
	ゼルダの伝说 梦幻の砂时计
	◆Nintendo◆A·RPG◆预定2007年6月23日◆日版
	◆人数未定◆容量未定◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.40 P30/Vol.60 P38/Vol.63 P45

与《风之杖》相同，本作是以林克在"大海原"上的冒险旅程作为剧情的线索。在诸多事件中，搜集"航海图"与"时之沙"这两样重要道具是本次旅行的主要目的之一。游戏的冒险范围相当之广阔，我们将流程中最重要的三个步骤为大家简单地介绍一下。

冒险流程
- 神殿探索
- 新航海图发现
- 新岛屿发现
- 击败岛上的魔物，时之沙入手
- 进入神殿的更深处（返回 神殿探索）
- 幽灵船发现？



▶神殿的门打开了，等待林克的将会是什么呢？



◀ 本作的主要场景，藏有幽灵船的线索与航海图。



▶幽灵船探索之前，先要与岛屿上的老人交谈。

基本操作回顾

前几辑的前线中，我们了解到本作的移动和战斗都是通过简单的触摸操作来实现的。这次，我们将为大家带来更加详尽的操作方法。



使用触控笔点击画面较远的地方，林克会自动跑向那个方向。而较近的地方，则是行走过去的。



点击画面上的箭头能让林克作出各种对应的推拉动作。

第一步 神殿探索

想要得到有关幽灵船的线索，就必须在神殿中进行探索。在神殿中探索最重要的就是画面左上方所表示的"梦幻沙漏"残余时间。一旦时间耗尽，林克的体力就会徐徐减少。



▲妖精的出现往往能给林克带来不少提示。



▲诅咒的神殿中沉睡着有关幽灵船的线索与谜之海域的航海图。



▲左上方标示有"梦幻沙漏"图标，神殿探索中需要时时刻刻注意残余的时间。

第二步 发现新的岛屿



在神殿探索时得到的航海图记载着未知海域的地形。根据航海图上标示出的方位航行就能发现新的岛屿。



▲航海时，在航海图上画出航路，船就会按照该路线前进！



▲航海图顺利入手！海图上是否记载着未知的岛屿呢？

随着航海图的增加，岛屿的数量也会随之增加！



▲随着神殿的探索深入，可以到更遥远的岛屿进行冒险。

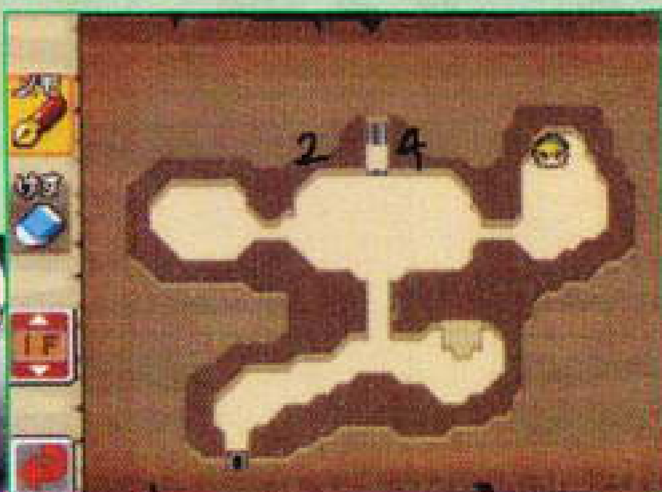
神殿中沉睡着的航海图不止一个。随着探索的深入，更遥远海域的航海图也会出现。探索这些广阔的海域就会发现更多的岛屿。在岛上进行冒险，可以搜集到新的情报与道具，离发现幽灵船也就更近一步了！



虽然是同样的剑技，根据触摸方法的不同，攻击的方式也会不一样。目前已知有三种类型的变化。

在需要攻击远距离的物体时，可以调出弓箭点击屏幕射击。





冒险的途中，可以自由调出地图进行标记。这个系统不但便于记忆迷宫的路线，对某些解谜也很有帮助。

塞尔达失踪？幽灵船追击！

本次的舞台发生在GC版《风之杖》的冒险数月之后。海盗少女塞尔达发现了一艘谜一样的幽灵船。故事就从这里开始了……



▲GC版《风之杖》结束后，林克又与塞尔达他们一起展开了新的冒险。



▼发现了谜一样的幽灵船。塞尔达孤身一人前往，却被幽灵船困住，不知所踪。



▲林克想要去救她，不慎落入大海。海浪把他冲到了一个未知的小岛上。



▲在寻找幽灵船线索的途中，林克遇到了莱茵巴克。



▶他正巧也在馋涎幽灵船的财宝。两人的目的相似，都是为了找到这艘幽灵船。



▲怀着共同的目的，林克向着“大海原”进发了。前面有无数困难在等待着他们。



▶冒险途中出现了强大的敌人！林克能否取得胜利呢？



▲占卜师预言中所说的“邪恶的家伙”到底是指什么？光辉圣洁的声音又是指什么？



◀最后，幽灵船再次出现，林克能否成功地把塞尔达解救出来呢？故事的发展还必须等到游戏发售才能知道啊！

"时之沙"的探索冒险！第三步 魔物击倒 时之沙入手！

各个岛屿上除了居民之外，还存在着需要解谜的地方。航海图入手之后，就能访问这些岛屿，寻找幽灵船的线索。同时，还存在有大量魔物的岛屿，非常危险。击败这些魔物能够得到重要的道具。当然，还有至关重要的"时之沙"！



▲迷宫以外的场所也存在着强力的魔物。有些魔物必须使用特殊的方法才能击倒。



塞尔达

《风之杖》中的女主角，海盗的头目。表面上性格鲁莽，但却有着细腻的内心。对海贼们称呼她为"大姐"相当满意。



▲▶魔物击破后，能够得到"梦幻的时之沙"。使用"梦幻沙漏"将它们搜集起来。

梦幻的沙漏效果公开！

通过击倒魔物获得的"时之沙"，要与"梦幻沙漏"配合使用。在神殿探索时，使用时之沙漏就能让时间暂时停止，以破解神秘的诅咒。是整个游戏最关键的重要道具！

▼"时之沙"入手后，梦幻沙漏的效果时间就会被延长。如图从10分钟增加到了15分钟。







目标！寻找幽灵船！



新感觉 新体验

触摸操作全新作品！

サモンナイト ツインエイジ ～精霊たちの共鳴～

NDS 召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣
サモンナイト ツインエイジ～精霊たちの共鳴～
◆Banpresto◆A·RPG◆预定2007年8月◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

文 琉璃 美编 anubis

在与精灵们共存的世界中 寻找最强的伙伴！

以“召唤术”为主题的“《召唤之夜》系列”一直以清新的游戏风格，丰富有趣的游戏系统吸引了大批玩家。这次公布的这款作品是NDS的首款系列作品，这款号称将会带给玩家全新感觉的《召唤之夜》作品将会带来什么样的惊喜呢？就让我们随着Banpresto新公布的游戏画面以及游戏角色来看看吧！

两个主人公

以“双子”作为副标题的本作共有两个主人公，他们是朝夕生活在一起的姐弟莉哈与阿鲁多，在游戏的一开始玩家要从这两名主人公中选择一名来展开故事。没有被选中的主人公可以在战斗中随意切换操作，结合两人的力量开始这次的冒险之旅。





能够聆听风声的少年

阿鲁多

CV 入野自由

作为莉哈的弟弟与她朝夕相处的阿鲁多，其实是7年前因为利哈的召唤而来到这个世界的异世界少年，之后便与莉哈一起生活在卡乌斯库萨夫的村庄中。能够聆听风声的他性格单纯，总是为保护身边的人拼命努力着。



热爱水果的少女

莉哈非常喜欢水果，同时还热衷于园艺。她是个具有召唤使素质的人类少女，温柔活泼的她总是以阿鲁多的姐姐自称。在7年前的召唤事故中被马丁所救，随后便和马丁还有阿鲁多一起生活在了卡乌斯库萨夫的村庄中。

莉哈

CV 植田佳奈

描绘"人类"与"卡乌斯库萨夫"之间种族矛盾的故事

STORY

在那场召唤事故中，少年与少女相遇了

阿尔肯是人类在布鲁西奥斯大陆上建立的王国，本来充满和平气息的王国却因为近年来频发的召唤事故而失去了往日的宁静，然而即使如此，人类还是不愿意停下残酷的召唤实验，事故再一次发生了……一个被强制参加召唤实验的少女因为召唤力暴走再一次引发了事故，就在此时，被召唤而来的少年以及一名召唤使救下了濒临死亡的少女。那之后的7年，在一座小小的村庄中，少年与少女平静地生活着……

本作的世界舞台中，所有的自然现象都与精灵们的力量有关系。生活在这个世界中两个不同大陆上的人类与长有兽人外貌的"卡乌斯库萨夫"一族因为航海技术的发展终于相遇。得知"卡乌斯库萨夫"一族拥有能与精灵交流的能力后，渴望操纵精灵之力的人类与守护精灵之力的"卡乌斯库萨夫"一族间的关系开始逐渐恶化。





▲"精灵之力"是导致一切矛盾的开始。

文化的差异让他们产生了矛盾!



人类

将世界称为"阿斯特鲁"的人类为了能够操作"精灵之力"，不断地进行着各种危险的召唤术研究。拥有高科技的他们在与卡乌斯库萨夫的战争中占有巨大的优势。



卡乌斯库萨夫

将世界称作"库拉鲁蒂娜"的卡乌斯库萨夫一族借助精灵们的力量享受着平静的生活，这样的生活也让他们的产生了与人类截然不同的文化与观念，但是在战争中他们却处于绝对的劣势中。



▲不同种族间和谐相处难道只能作为梦想?

精灵术与召唤术

精灵术是卡乌斯库萨夫一族借助精灵的力量来引发超常现象的技术，在发动精灵术的时候整个发动场所都会受到精灵之力的影响。召唤术是人类通过对精灵术的研究自行开发出的一套技术，与精灵术截然不同的是召唤术是利用道具和咒文控制精灵后为己所用。

精灵使和召唤使

由于精灵术的基础就是与精灵对话，这是任何一个人都能做到的，这其中与精灵们能进行更高难度交流的人就被称为精灵使。召唤使则是由国家统一管理，隶属于召唤机关的专门人士，能进行单元范围的魔力强化与抑制。

精灵的分组

天 水 火 风 地

在卡乌斯库萨夫一侧的存在着与现行世界平行存在的"精灵界"，它们被分为了"天、水、火、风、地"五种属性，同时根据精灵各自的情况又被分为"阴"、"阳"两种属性。

召唤兽

从精灵界以外的世界被魔法召唤出来的东西就被称为召唤兽，因为与精灵界以外的世界建立召唤连接的具体方法还没有确认，所以召唤兽的数量少之又少。他们通常拥有超强的精灵支配力，同时身体的某处还会有特殊的标记。奇怪的是，他们中大多数都会失去以前的记忆。

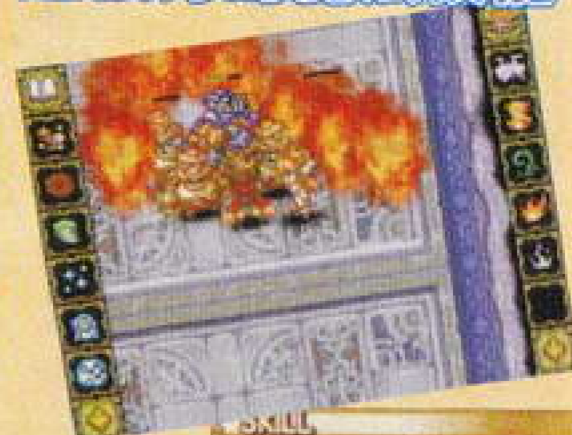
体验 NDS 触摸感的《召唤之夜》

《双子时代》将采取比以往的"《召唤之夜》系列"更为便捷的触摸操作方式，游戏中不论是移动、战斗、对话等全部操作都可以通过触控笔来轻松完成。不过，最让人期待的还是这个可以通过自己涂画来发动魔法必杀技的战斗触摸系统！



▲在地图画面上点击就可以决定角色的移动地点。

超强力的魔法技能



通过点击来决定移动方向，将妨碍的敌人统统点击消灭掉！



◀战斗画面中的上屏画面将会显示角色的基本状态，还有可以通过触控笔涂画发动的特殊技能。

◀根据上屏画面所显示的图形提示，画出直线、曲线后，华丽的技能及魔法效果就会顺着玩家触控笔发动。



▲在发动技能的时候角色会有一段硬直时间，这时很容易受到敌人的攻击，所以应该多加注意。



▲技能的学习路线，有回复系和攻击系等不同的技能进化路线，玩家可根据自己的喜好来学习。

个性十足、魅力十足的同伴们

在冒险过程中，除了两名主角以外玩家还可以选择一名同伴一路同行，虽然同伴只能由电脑AI来控制，但是玩家还是可以指示同伴下一步如何行动，得到指令后同伴就会配合主角行动、战斗甚至逃跑。

为了给人耳目一新的感觉，这款"《召唤之夜》系列"的新作没有继续沿用著名画师黑星红白的人设，而是采用了新近在游戏和小说的插画领域活跃的户部淑，下面就让我们来看看这些魅力十足的角色吧。

纳斯鲁

CV 中井和哉

纳斯鲁是与主角们生活在同一个村庄中的卡乌斯库萨夫族青年，性格耿直的他讨厌麻烦的事，但很喜欢钓鱼。作为莉哈和阿鲁的好友，他非常照顾他们，有时就像他们的大哥哥一样。

阿伊恩

CV あおきさやか

阿伊恩是与精灵共存的卡乌斯库萨夫族的少女，同时也是卡乌斯库萨夫族村庄中的巫女。热爱精灵的她内心单纯且非常天真烂漫。

身为召唤兽的米尔萨特曾经被囚禁在召唤机关中，受尽了欺凌与侮辱，因此他非常地痛恨召唤使。热爱动物的他对于人类却充满了仇恨的感情。



▲随着故事的进行，还会和同伴们发生夜间对话，说不定还能看到他们不为人知的一面哦。

米尔萨特

CV 岸尾大辅

为了成为召唤使，她不惜一切代价。父母双亡的她与弟弟一起艰难地生活着，为了追回从召唤机关逃跑出去的召唤兽，她与主角们就此相遇。

▲与同伴们共同行进的途中会发生各种各样的对话，可以借此机会来了解同伴们的性格以及与他们增进感情。

莱拉

CV 夏树リオ

她出生于召唤使的名门家族，在召唤机关中接受着英才教育。本是性格单纯的她在周围大人们的影响下无法对人敞开心扉。

缇卡

CV 矢作纱友里

马丁

CV 小野建一

他与莉哈的爸爸是好友，也是作为召唤使一族中最备受期待的一人，但是7年前的事故让他愧疚于心，从此封印了自己使用召唤术的能力。现在的马丁以家长的身分温柔而又严厉地守护着莉哈和阿鲁多。



文 胧月 美编 咕噜

SD ガンダム G GENERATION CROSS DRIVE
ジージェネレーション クロスドライブ

NDS SD高达G世纪 交叉火力
SDガンダム ジージェネレーション クロスドライブ
◆NBGI◆S・RPG◆预定2007年8月9日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定
相关报道 Vol.61 P21

本作的延期算是在情理之中，随着原创主角的亮相、新机体的公开，玩家也能获得更多的参考。目前，游戏中确定会有两名原创主人公登场，选择其中一名后才能正式开始游戏，而故事也是围绕着他们展开的。

原创主人公就是这两位！



菲奥·克罗福德

由于遭到不明武装集团的袭击，菲奥失去了父亲和故乡，并成为奥古一方的MS机师。性格内向，对待任何矛盾都优先采取息事宁人的态度。可作为一名MS机师而言，他拥有无可挑剔的战斗能力。



▲没有成功成为NT而被刻上"F类型"印记的奥鲁巴，他似乎对菲奥的事情非常清楚。



▼ 驾驶着MS奔赴战场的菲奥拥有不逊于历代机师的技术。

一眼看上去只是15、6岁的普通少女，但实际却是为战争而开发的专用生体兵器。尽管从研究室逃脱的她避免了成为屠戮工具的悲惨命运，但部分记忆也随之丧失，因此并不知道自己的真正身分。

妮柯娅



◀提坦斯阵营的西洛克拥有高位的NT能力，他能感知到妮柯娅体内的神秘力量。



Astray&X Astray参战决定！

继上次为大家介绍的15部高达作品外，作为《SEED》外传的《Astray》和《X Astray》也将机体奉献到本作中来。官方同时还进一步宣称仍会有新的作品陆续参战，不过这部分内容我们暂时放到一边，先来看看目前这两部新登场作品会有什么样的表现吧。

罗驾驶的红色高达，形状类似日本刀的光束军刀是该机体的主要武器。



异端红色机



异端蓝色机

佣兵队长丛云劾的爱机，是一台射击和格斗能力都相当强劲的机体。



◀本作中2～4架机体可以使出特定的协力攻击"Cross Drive"，红、蓝两台异端高达使用的Cross Drive是交叉斩击。



X异端



克隆人普雷亚·瑞贝利驾驶的机体，附带无线诱导兵器"龙骑"，攻击力强劲。

亥伯龙高达



调整者加纳德·帕鲁斯驾驶德机体，装备光波防御盾，有着"铜墙铁壁"的美誉。

▲这两架互为宿敌的机体在本作中也有了携手一战的可能。

各场面注目！

本作拥有系列史上最长的120话流程，剧情量也相当之庞大。各部高达原作中的经典场面也会相继登场，绝对会让原作FANS怀念不已。

大迫力必杀技 石破天惊拳



▲东方不败流的最终奥义，从神高达的双手间释放出的高威力能量光束，消灭一切胆敢阻挡的敌人。



▲《机动战士Z高达》中阿姆罗和夏亚的经典画面，借助双屏展现的对视情景没有丝毫的割裂感。



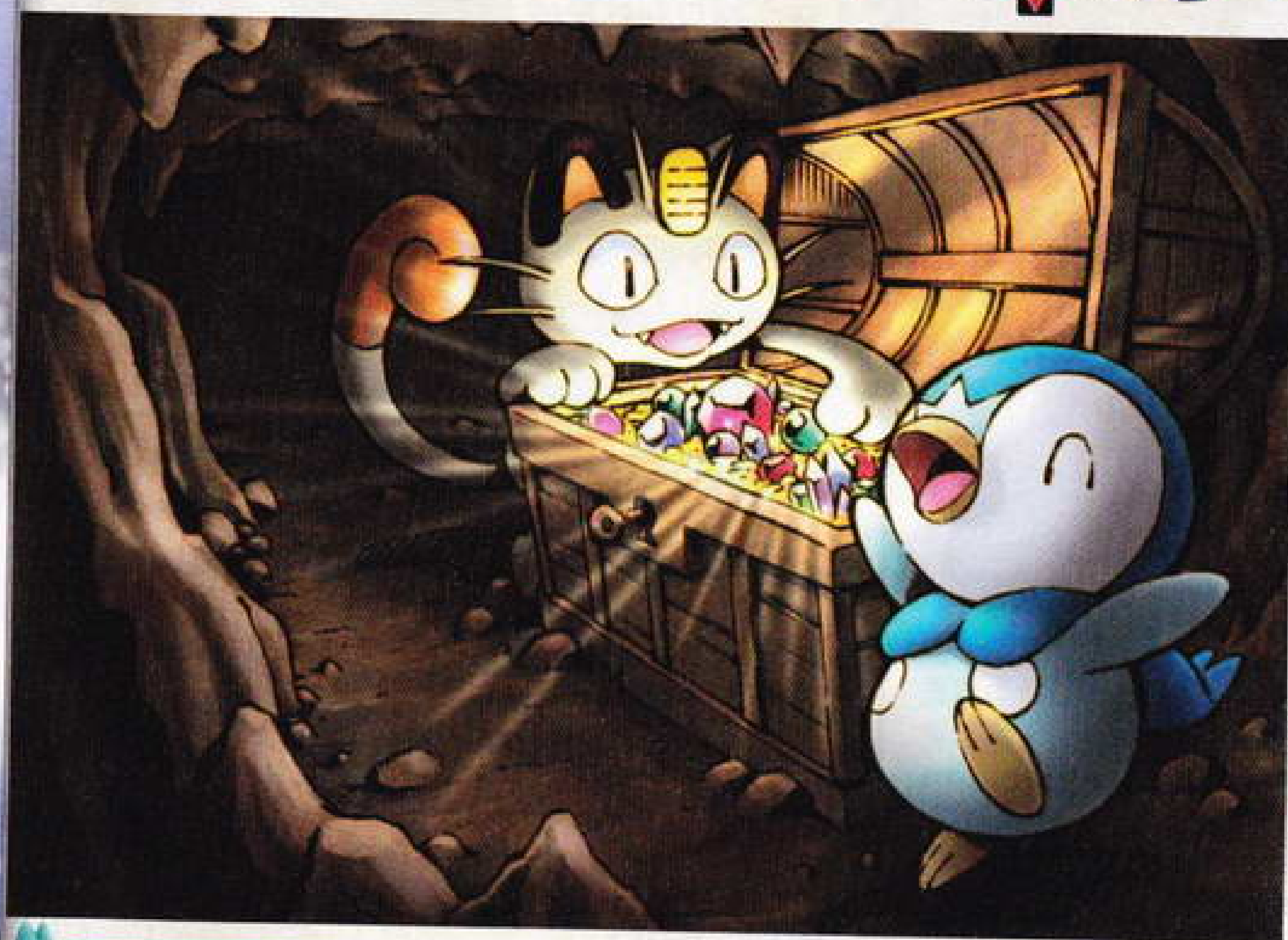
▲东方不败辞世，血染东方一片红。

文 马修 美编 紫枫

ポケモン不思議のダンジョン 時の探検隊
ポケモン不思議のダンジョン 闇の探検隊

距离前作发售两年多后，“《口袋妖怪》系列”异军突起的外传《口袋妖怪不可思议的迷宫》的新作也将于今年秋天发售，游戏照例由Chunsoft和Pokemon联合开发，让玩家在口袋妖怪的世界中体验“不可思议的迷宫”的乐趣。

NDS 口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队
ポケモン不思议のダンジョン 时の探险队·暗の探险队
◆Nintendo/Chunsoft◆RPG◆预定2007年秋◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定



化身为口袋妖怪，在不可思议的迷宫中展开难忘的探宝之旅！

只有NDS版

前作的两个版本分别对应GBA版和NDS版——毕竟当时NDS刚起步，而GBA余威尚在；如今不同了，NDS如日中天，这个时候推出的两个版本当然都对应NDS了，大家开始用双屏的NDS展开一场口袋妖怪探险之旅吧。



◀前作的两个版本分别对应GBA版和NDS版。



◀本作在双屏显示下的美丽画面，夕阳西下时的海边被描绘得非常壮美，主角就从这里开始了不可思议的迷宫探宝之旅。

话说，主角变成了口袋妖怪……

游戏从一个人类主角变成了口袋妖怪开始(具体原理本人也说不清，只能为主角庆幸不是变成卫生纸、马桶一类)，变成了口袋妖怪后的主角发现自己已经身处口袋妖怪的世界了，不仅如此，主角还能和其他口袋妖怪进行语言上的沟通，既然如此，体会下做口袋妖怪的感觉，顺便再在口袋妖怪的世界探探险，也不枉这一回变身。



◀呀——变！竟然变成了傻傻的大胃口的刚比兽！



▼再变！变成了皮卡丘，看起来还是有点胖，是不是主角原本就是个胖子啊……



▲虽然变成了口袋妖怪，但还好，自己可以和口袋妖怪们来交流。

16种变身！

游戏开始前，会对玩家询问问题，不要忽视这一环节哦，这可取决于你最终会变成什么样的精灵呢。电脑会根据回答来判断玩家的性格，然后玩家就会变成一只相应性格的口袋妖怪，总共可以变成16种口袋妖怪，都取自于"《口袋妖怪》系列"最新作《钻石·珍珠》。



▲变成了小火猴，请大家期待我的《大闹天宫》吧，寒……







▲这次变成了圆企鹅，故事从海边开始，变成圆企鹅的主角和苗芽龟结为了同伴，开始了漫长的探险之旅。

主角和伙伴们

游戏一开始就要选择伙伴，选择伙伴时要注意属性——比如自己是草系，被火系克制，那么同伴最好就是水属性的。



◀地+草属性的苗芽龟，被冰属性技能四倍克制，选择同伴最好选择掌握火系/格斗/岩石/钢系技能并不被冰系技能克制的火或水、冰属性的口袋妖怪做同伴。



▲游戏开始时，有很多伙伴可以选择，画面中框内的可选伙伴分别为小锯鳄、树蜥蜴、水跃鱼、苗芽龟、圆企鹅、妙蛙种子和杰尼龟。

◀据说，遗迹的碎片是传说中秘宝宝藏埋藏之地的钥匙。有了"遗迹的碎片"，就不要犹豫了，去探险吧！

口袋妖怪工会

一只口袋妖怪的力量是很有限的，以徒弟的身分加入工会吧，在工会，主角将和伙伴们食同桌，寝同塌，一起分享财宝信息，接受委托的任务等等。



◀ 工会内部很宽敞，各种口袋妖怪出入于其中。



▶ 工会的发展壮大主要依赖于接受任务和委托。



▶ 冒险的据点——工会，坐落于一座山上，背靠悬崖。建筑的上方有工会头领胖可丁的巨像。



胖可丁

◀ 工会的头目，据说有些言行不一，工会的成员都有些怕它，好像是个极有实力的家伙。



音符鹦鹉

◀ 胖可丁老大的第一红人，虽然是个唠叨鬼，但是经常给予主角情报方面的帮助。



比帕水獭

▲工会中的普通成员，在主角到来前它的地位是最低的。是个给人感觉非常温和的口袋妖怪。

不可思议的迷宫

“不可思议的迷宫”是本作的主要系统之一，和以往“《不可思议的迷宫》系列”的迷宫一样，本作的迷宫也是每次进入都会有所不同，而迷宫中除了作为敌人出现的口袋妖怪，也有令人防不胜防的陷阱。场景则包括山洞、森林等。在地牢中步步为营地，为获得最终宝藏而战吧。

在不可思议的迷宫中战斗



◀ 游戏的战斗照例是回合制，迷宫中的敌人也是熟悉的口袋妖怪们。



▶ 迷宫中冒险要小心敌人和陷阱。



◀ 和伙伴合力战斗。



▶ 地图和主画面同屏显示？应该是游戏中有这个显示选项吧？

来自于原作的丰富技能



◀ 小火猴的物理攻击技能“抓”伤害对手叉尾龉23点HP。



▶ 圆企鹅使用辅助技能“鸣叫”来降低敌人富贵猫的攻击力。

任天堂Wi-Fi网络连接



◀ 本作对应任天堂Wi-Fi网络，玩家如果在任务中体力不支倒下，就可以向其他玩家发出求助；同样，大家也可以通过Wi-Fi网络去帮助其他倒在迷宫中的玩家。

文 琉璃 美编 咕噜



PSP 死神BLEACH 灵魂升温4

BLEACH ～ヒート・ザ・ソウル4～

◆SCEJ◆FTG◆2007年5月24日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆无对应周边

本作是以人气漫画作品《死神BLEACH》为题材的PSP对战游戏第四作。游戏以爽快的战斗感、美型帅气的人气角色还有魄力十足的万解画面吸引了大批原作FANS继续追捧。本作的最大卖点是大量新角色的加入以及通过简单操作便可以发出连续技的新系统，就算是不擅长玩动作游戏的玩家这次也可以轻松上手了。快拿起PSP来一起享受这款作品吧！

操作解析

BLEACH

十字键／模拟滑杆	控制人物移动
△	跳
□	灵压结界
长按住□	灵压蓄力
○	强攻击
×	弱攻击
□＋△	“灵魂爆发”状态
□＋×	使用必杀技
△、△	空中快速移动
←／→＋○	投技
L	召唤同伴
R	召唤同伴
Start	暂停、查看角色出招表

P.S.在“灵魂爆发”下，对手会处于完全硬直状态，此时，玩家就可以尽情发动攻击，速度够快的话能形成很可观的连击。

想要发动角色的超必杀，就必须先按下□＋△释放“灵魂爆发”状态，然后再□＋×使用必杀，之后就可以欣赏到角色华丽的超必杀了！

阵营技能

BLEACH

本作相较于以往的作品新增了阵营的选择，游戏中共有3个阵营可供玩家选择，分别是死神、假面势力以及破面军团，每个不同的势力都会有自己独特的技能。

死神：选择死神的话可以获得两名援护角色，在积攒有灵压槽的情况下，可以通过按下L、R键来使用同伴的援护技能。



假面势力：选择这个势力能获得一名援护角色，同时还能够发动背后一击，这招能给对手造成较大的伤害。

破面军团：选择这个阵营的最强技能就是灵压吸收攻击，角色能够在同时按下L、R键后发动这个技能，虽然这招不会给对手造成很大的伤害，但是能够吸收对方的灵压，是防御敌人必杀的绝佳技能。

模式解析

BLEACH

CHARACTER MASTER

在此模式中，玩家可以使用自己喜爱的角色通过战斗以及对话选项来赢得经验值，然后提升角色的等级。

游戏初期只有16名角色可供玩家选择，由于本作取消了商店的设定，所以隐藏人物是要通过Pt来获得的，在这个模式下玩家每使用一名角色挑战一轮都将获得500点的Pt。

玩家在选择了一名角色后就可以开始这名角色的修炼之旅了，该角色会在战斗后获得一定量的EXP来升级，最高可升至LV20，满级后可收集齐该角色的隐藏服饰、系统音以及画像等。每次玩家都需控制角色接受5场战斗以及2次剧情对话，战斗后会根据玩家之前的表现给与相应的EXP，所以在战斗中发挥优秀的表现可以获得较高EXP。同时，与角色的剧情对话也是获得EXP的好方法，角色在对话后会给出玩家三个选项，分别可以获得0EXP、50EXP、200EXP，如何在对话中获得最高200点的EXP就全看玩家对角色喜好的了解了。



MISSION BATTLE

这里便是本作的剧情模式部分了，本作的故事紧接上作的结局，蓝染经过缜密的计划终于拿到了崩玉，并与市丸银以及东仙要前往了虚界。此时的尸魂界迎来了短暂的和平，一护等人回到了现世中。这时，一个神秘人物闯入了一护的生活，这个名为平子的插班生其实有着不为人知的一面，看似普通的他真实身分是假面军团的一员，而他此行的目的也就是拉拢一护到假面军团。而此时，蓝染一方的破面势力也开始将魔爪伸向了人间界，为了应对当前的不利局势，尸魂界派来了10番队队长日番谷冬狮郎等人来协助一护等人，以防破面来袭。新的大战即将开始……





在此模式下，每一场战斗都有自己特有的过关条件，如果不按照这个条件来做的话，对手是无法被打倒的。还有，在这个模式中，剧情的发展是根据玩家战斗后得到的评价来选择发展路线的，例如在第一板块中，如果在第一场一护与平子的战斗中或得了A级评价的话，故事就将继续纵向发展，反之如果是A以下的评价，故事就将跳过第一版块直接向第二版块与破面军团的战斗开始。所以如果想要完整享受全剧情就需要玩家在所有的关卡中都获得A级评价，这不仅需要玩家尽量少受伤害打到对手，还需要按照每个关卡的过关条件迅速击倒对手，为了方便广大玩家挑战，下面我们就将全关卡的过关条件为大家列出来。

关卡	人物	过关条件
MISSION 1	黑崎一护 万解 VS 平子真子	双方都只有一条体力，尽力击倒对手即可
MISSION 2	猿柿ひよ里 VS 平子真子	使用投技打到对手
MISSION 3	井上织姬 VS 猿柿ひよ里	成功发动三次“灵魂爆发”状态
MISSION 4	茶渡泰虎 VS ヤミー	在对手无敌状态下一分钟内不被击倒
MISSION 5	井上织姬 VS ヤミー	在弱攻击无效状态下击倒对手
MISSION 6	黑崎一护 万解 VS ヤミー	在体力恢复状态中击倒对手
MISSION 7	四枫院夜一 VS ヤミー	在攻击力减半状态下击倒对手
MISSION 8	浦原喜助 VS ウルキオラ	以两倍攻击速度击倒对手
MISSION 9	朽木ルキア VS 黑崎一护 始解	在不能使用灵压的状态下取得胜利
MISSION 10	阿散井恋次 万解 VS 斑目一角	在双方攻击力都是三倍的状态下击倒对手
MISSION 11	绫濑川弓亲 VS 阿散井恋次 万解	将对手的灵压消减至 0
MISSION 12	松本乱菊 VS 阿散井恋次 万解	破防三次
MISSION 13	松本乱菊 VS 日番谷东狮郎	在无法使用投掷技能的状态下取胜
MISSION 14	黑崎一护 万解 VS 阿散井恋次 万解	在双方都无法防御的情况下击倒对手
MISSION 15	井上织姬 VS 松本乱菊	灵压必须在 5 格以上才能给与对手打击
MISSION 16	黑崎一护 始解 VS グリムジョ	在对手的两倍攻击力状态下获胜
MISSION 17	黑崎一护 万解 VS グリムジョ	在双方的体力都会回复的状态下取胜
MISSION 18	黑崎一护 万解 VS 东仙要	在对手灵压迅速积攒状态下击倒对手
MISSION 19	黑崎一护 始解 VS 猿柿ひよ里	一分钟以内破防
MISSION 20	矢胴丸リサ VS 黑崎一护 万解	在自己只有一条体力的情况下一分钟内击倒对手
MISSION 21	六车拳西 VS 黑崎一护 万解	两分钟以内击倒对手
MISSION 22	茶渡泰虎 VS 阿散井恋次 万解	在灵魂爆发状态下消减对手体力
MISSION 23	黑崎一护 VS 虚化黑崎一护	在灵压 MAX 状态下击倒对手
MISSION 24	绫濑川弓亲 VS 松本乱菊	在相互吸取对方体力状态下击倒对手
MISSION 25	黑崎一护 始解 VS 猿柿ひよ里	30 秒以内破防
MISSION 26	井上织姬 VS 朽木ルキア 义骸	不给对方使用投技
MISSION 27	黑崎一护 万解 VS グリムジョ	使用灵压奥义打倒对手
MISSION 28	浦原喜助 VS ヤミー	使用投技解决对手
MISSION 29	绫濑川弓亲 VS ルピ	在对手无敌状态下与其战斗，并攒满 5 格灵压
MISSION 30	虚化黑崎一护 VS ルピ	必须在5连击以上才能消减对方体力，将敌人体力消减一半
MISSION 31	虚化黑崎一护 VS ルピ	使用奥义击倒对手
MISSION 32	虚化黑崎一护 VS ウルキオラ	在敌人灵压自动增加并且攻击两倍的状态下击倒对手

VS CPU

这个是与电脑对战模式，在此模式下又一共分有四种挑战模式。

TIME ATACK：限定时间内击倒五人。
SURVIVAL：在体力，灵力受限制状态下战斗。
100人斩り SURVIVAL：百人斩模式。
FREE BATTLE：自由战斗模式

SOUL VS

无线联机对战模式

TRAINING

这里是练习模式，玩家可以在这里自由选择对战角色、对战场景，还可以自行设定战斗条件。

APPENDIX

这里是鉴赏模式，共有SOUND MODE(声音鉴赏)、GALLERY MODE(图像鉴赏)、MOVIE MODE(影像鉴赏)以及CONVERT。进入最后的CONVERT后，游戏会自动检测是否有前三作的存档，如果有就可以获得额外的Pt点数。



游戏就为大家简单的介绍到这，作为一款动漫改编的FANS向格斗游戏，更多的乐趣还是要玩家自己去体会的。

关于全人物的出现方法，由于角色是通过玩家获得的Pt点数来得到的，所以在获得99999点Pt后就能获得除了石田雨龙以及ネル以外的所有角色。石田雨龙的取得方法是将游戏通关一次，而ネル则需要将剧情模式全关卡达成才能使用。

PIRATES of the CARIBBEAN AT WORLD'S END

PSP 加勒比海盗 世界尽头
Pirates of the Caribbean: At World's End
◆Disney◆ACT◆2007年5月22日◆美版
◆1人◆29.99美元◆无对应周边

文 软饼干
美编 紫枫

"《加勒比海盗》系列"作为好莱坞的一线魔幻大片，在每当有续作上映时肯定将毫无悬念地席卷全球各大电影院。而在电影上映的前后，各大游戏平台上也会出现由同名电影所改编的游戏版，既能获得不错的销量，又能替电影造势宣传一下。现在，《加勒比海盗》系列第三部电影正在火热上映中，PSP版的《加勒比海盗 世界尽头》也早已抢先于电影上市了，那PSP版到底有没有达到电影般的精彩程度呢？现在就来看下PSP版的《加勒比海盗 世界尽头》到底有什么特色吧！

游戏系统

游戏模式

STORY MODE	故事模式
MINIGAMES	迷你游戏
OPTIONS	游戏设定
TREASURE COVE	隐藏要素
GAME PROGRESS	游戏成绩
CREDITS	制作者名单



游戏操作

十字键	切换道具
滑杆	控制角色移动
R	使用道具
L	防御
×	轻攻击
□	重攻击
△	开启机关、对话、利用特定道具攻击
○	投技
START	游戏暂停
SELECT	人物状态和任务清单

界面简介

1.红心旁边的数字就代表自己的HP，HP为0就会导致GAME OVER。
2.黑色实心圆圈代表防御耐性值，每防御敌人一次攻击，当前的防御槽就会消耗一些，如果全部消耗完毕便会防御不能。只要退出防御状态，防御耐性值便会慢慢回复。
3.代表当前装备的道具，图案下面的数字表示道具数量，按十字键能在不同道具之间切换选择。
4.右上角的红心以及数字代表敌人的HP。
5.左下角会出现连击数、获得的道具数以及评价值。



新系统——Jackanism

本作系统和操作除了继承前作简单易上手的特点外，还新增了名为Jackanism的连锁速杀系统。该系统很像《生化危机4》中的QTE快速指令输入。当玩家来到特定场景内就会触发该系统，玩家要根据画面左小角的提示来按下相应的按键或滑杆指令，成功输入的话角色将作出相应的攻击或闪避动作，如果指令连续输入成功的话就能获得额外的奖励，当然，中途一旦失误一次就前功尽弃了。



主要任务(Objectives)和分支任务(Sub-Missions)

游戏除了流程中必须要完成的主线任务外，还拥有许多分支任务，这些分支任务与开启隐藏角色和评价好坏有着密切关系，所以在执行主线任务时还是尽量把所有分支都完成掉吧。

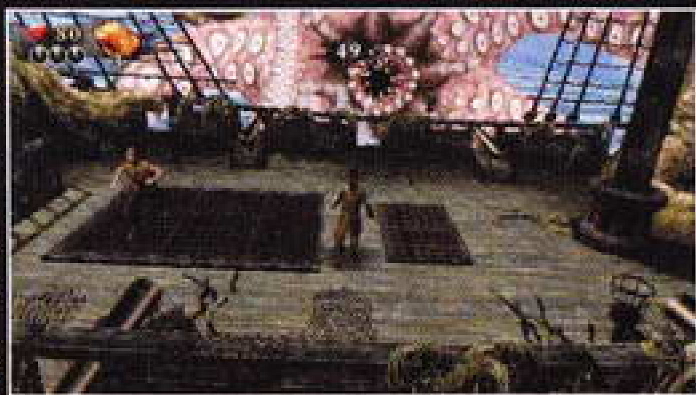
迷你游戏

其实就是几个纸牌和骰子的游戏，可以单人或和朋友们联机玩。里面的纸牌规则这里就不一一介绍了，就来简单介绍下“PIRATE POKER”怎么玩吧！这个PIRATE POKER其实就是德州扑克，规则很简单：52张扑克牌，每个玩家发2张底牌，桌面上发5张公共牌，最后每个人都能看到7张牌，从这7张牌中选出5张形成最好的组合，然后大家比大小。牌的大小从高到低分别是同花顺→四张相同的→三张加对子→同花色→顺子→三张一样→两对→一对→杂牌。Check表示不投注；Bet表示投注；Call表示跟注；Raise表示加注；Fold表示放弃。



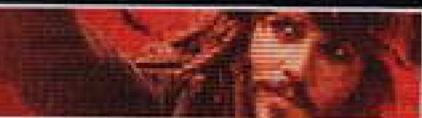
道具

游戏角色随身可以携带4种道具，这4种道具需要通过打破箱子或干掉敌人后获得。这些道具都是闯关厉器，一定要善加利用。这些种道具中有3种为攻击型道具，并且都属于远程攻击型道具，剩下一种的为回复道具，主要用来回复HP。道具也能进行升级，道具升级后带来的效果也是相当明显。比如烤鸡初期只能回复30点HP，而升级后就能一次回复40点HP，升满后则能达到50点HP。玩家使用道具时不用吝啬，尽情使用吧，因为在干掉敌人后通常会随机掉落道具，而且系统会优先掉落最近使用过以及比较缺乏的道具。



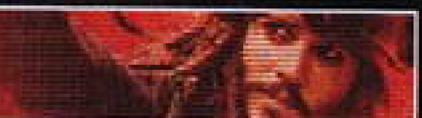
切换操作	道具	效果
↓	烤鸡	回复HP
←	火枪	使用火枪进行射击
→	飞刀	以直线方式扔出刀子
↑	炸弹	以抛物线方式扔出炸弹

强力连续技



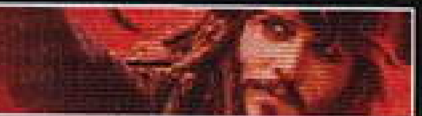
输入方法	效果
×、×、○	连续两下轻攻击后追加两下挑上的轻组合攻击，属于比较常用的招式。
□、□、○	连续两下重攻击后追加两下挑上的重组合攻击，该连续技威力巨大，但需要一段蓄力时间，如果有敌人在你背后就要慎用此招。
□、×、○	对敌人猛砍一刀后再跟一下轻攻击，最后再趁敌人脚下不稳的时候接一个冲撞的攻击。该招的威力不是太大，在被敌人包围时用来进行突围。
×、□、○	一轻一重两下连续攻击后接上华丽的360度旋转攻击，该招攻击范围巨广，主要用于对付大批的敌人。
×、R	这是笔者自创的连续技，以轻攻击做一个铺垫，然后马上掏出攻击型道具进行追击，推荐使用火枪。该招用来对付单个敌人效果绝佳。

隐藏要素



丰富隐藏要素也是该游戏系列的一贯特色，前作GBA版中的驾着船到处去搜索遗失在各地的宝物的模式非常出色。而本作的隐藏要素便是除了主线任务以外，在每一关中还有诸如分支任务、迷你游戏、收集隐藏物品。为了获得高评价，玩家还需要杀死大量敌人、打出更高的连击数和找到更多的金钱。这些收集工作可以在流程中进行，遗漏的东西还可以进入已经通过的关卡中进行搜集，而且比较体贴的设定就是在进入关卡前会有一份隐藏要素清单，玩家可以根据清单来进行有目的的搜集，而不用盲目在各处乱转了。

隐藏人物



本作中总共用40名可供玩家操作的角色，从杰克到章鱼脸戴维·琼斯，从人类角色到各种敌方怪物，反正游戏中能看的见的角色都能使用，当然这前提是必须开启这些角色。不过这些角色虽然各不相同，但他们的动作都几乎带有杰克的影子，只是在有些招式上有所不同。玩家可以试着选伊丽莎白来进行游戏，看着她模仿杰克的动作别提有多搞笑了。各角色的开启方法见下表。



角色	开启方法
Captain Jack Sparrow	通过关卡Prison Fortress后开启。
Will Turner	通过关卡Isla de Pelegostos后开启。
Elizabeth Swann	通过关卡Tortuga后开启。
Captain Barbossa	通过关卡Shipwreck City后开启。
Davy Jones	通过关卡Pearl vs dutchman后开启。
Bootstrap Bill Turner	完成关卡Prison Fortress中的分支任务"Defeat Enemies"后开启。
Cotton	完成关卡Isla De Pelegostos中的分支任务"Rescue"后开启。
Tia Dalma	完成关卡Port Royal中的分支任务"Missing Person"后开启。
Pintel	通过关卡Isla Cruces后开启。
Mercer	完成关卡Singapore中的分支任务"Hit Combo"后开启。
Captain Sao Feng	通过关卡Singapore后开启。
Tai huang	通过关卡Sea Battle后开启。
Lord Cutler Beckett	通过关卡Maelstrom后开启。
Maccus	完成关卡Pearl vs Dutchman中的分支任务"Hit Combo"后开启。
Black Pearl Crew 1	完成关卡Pearl vs Dutchman中的分支任务"Loot"后开启。
Penrod	完成关卡Tortuga中的分支任务"Hit Combo"后开启。
Pirate2	完成关卡Tortuga中的分支任务"Loot"后开启。
Pirate3	完成关卡Shipwreck City中的分支任务"Loot" 后开启。
Quartermaster	完成关卡Isla Cruces中的分支任务"Gold Idol" 后开启。
Palifico	通过关卡Pearl vs Kraken后开启。
Chinese Henchman 1	完成关卡Singapore中的分支任务 " Debt Collection"后开启。
Tortured Pirate 1	完成关卡Davy Jones Locker中的分支任务"Loot"后开启。
Ratlin	完成关卡Sea Battle中完成"Loot"后开启。
Prisonfortress Guard 2	完成关卡Prison Fortress中的分支任务"Hit Combo"后开启。
Prisonfortress Guard 3	完成关卡Prison Fortress中的分支任务"Level Notoriety"后开启。

Male Warrior1	完成关卡Isla De Pelegostos中的分支任务“Loot”后开启。
Red Coat	完成关卡Port Royal中的分支任务“Jackanism”后开启。
Black Cloak	完成关卡Maelstrom中的分支任务“Defeat Enemies”后开启。
Bkeleton Demon	完成关卡Davy Jones Locker中的分支任务“Hit Combo”后开启。
Inmate	完成关卡Prison Fortress中的分支任务“Loot”后开启。
Town Landlord	完成关卡Port Royal中的分支任务“Hit Combo”后开启。
Townsfolk 1	完成关卡Port Royal中的分支任务“Loot”后开启。
Townsfolk 3	完成关卡Port Royal中的分支任务“Rum Raid Part 1”后开启。
Wench 1	完成关卡Shipwreck city中的分支任务“Jackanism”后开启。
Wench 3	完成关卡Tortuga中的分支任务“Face Slap”后开启。
BingaporeTownsfolk	完成关卡Singapore 中的分支任务“Old Enemies”后开启。
Captain Chevalle	通过关卡Port Royal后开启。
Mistress Ching	完成关卡Tortuga的BOSS战中的分支任务“Jackanism”后开启。
Gentleman Jocard	通过关卡Davy Jones Locker后开启。
Ammand the Corsair	完成关卡Shipwreck City中的分支任务“Pirate Poker”后开启。



第一关 Prison Fortress

由于本关BOSS的防御力比较高，HP有200，普通攻击对付他比较吃力，所以在战斗开始后马上去大炮处按动导火索可以一下轰掉他100HP，然后拉动机关让铁笼子砸也能扣掉他50HP。

第二关 Isla of Pelegostos

本关中途出现的食人族女战士想必让玩家吃到了苦头，因为她是无敌的，你所有的攻击都如同帮她搔痒痒，所以要智取而不能用暴力。以防御姿态和她保持一段距离，同时要确保场景中的那口锅在她后面，当她跳过来发动攻击的同时按下×或□，时机准确的话就能一脚把她踹到锅里，这时就会出现剧情。每把她踹进锅里一次后，她会躲起来并召出一些杂兵。要反复三次把她踹到锅里才能真正搞定她。

第六关 Isla Cruces

面对老冤家诺林，由于是在巨大的轮子上战斗，为保证不被打下去就要不断发起主动攻击才行。最后依旧会出现Jackanism，避免失误吧。

第七关 Pearl vs Kraken

在进入黑珍珠船舱内后要利用里面的火炮来攻击深海章鱼，炮弹是由水手来装填，所以要保护他的安全。章鱼触手伸进船舱的时候要快速攻击之，不然水手很容易被卷走。等水手装完炮弹后别急着点燃导火索，等章鱼张开大嘴的时候再发射。反复几次后便能进入下一段。

第十一关 Sea Battle

在本关最后会与“飞翔的荷兰人”号遭遇，当“飞翔的荷兰人”伸出大炮的时候要立刻跑到画面中的黄色区域内，这样就不会被炮火秒杀。

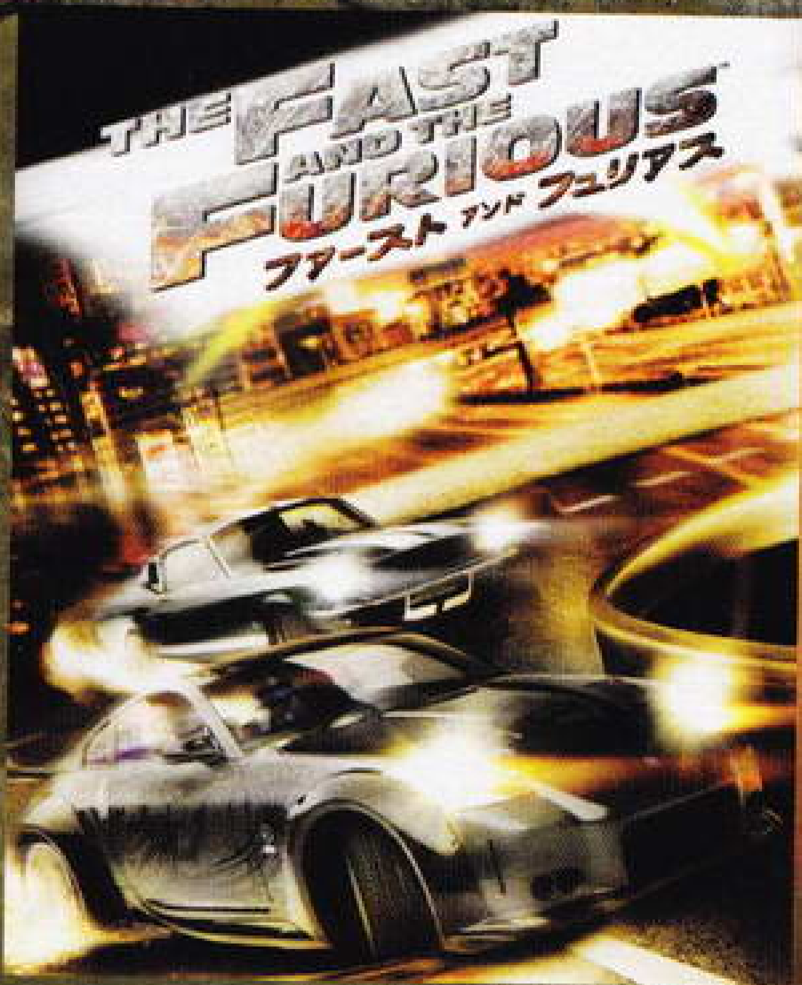
第十二关 Shipwreck

本关内有一个保护喝醉酒的船长到秘密基地的任务，由于那家伙喝得醉醺醺的，所以杰克要在一旁担任保镖，一面要应付出现的刺客，一面还要帮那个醉酒的家伙铺路。对付刺客的时候动作要快，多利用轻攻击后跟一枪的打法能比较快地解决敌人。

第终关 Maelstrom

在船上战斗时要注意落雷攻击，如果看见自己脚下有个白色圆点要马上跑开。等到发生营救水手的任务时，一定要靠近水手并消灭一定数量的敌人才行，跑远了话会开始读秒，时间归0就会导致任务失败。在与敌人纠缠的时候一定小心海面上飘来的龙卷风，如果HP低于三分之二时被龙卷风打中可是必死无疑的，要记得经常让HP保持在90以上。最后与英国海军战斗时，当敌船的大炮展现出特写画面时，要立刻进入黄色区域躲避炮火攻击，然后再看准时机拉动大炮击毁敌舰。

文 余生-坠 编 软饼干 美编 咕噜



PSP 速度与激情 东京漂移

The Fast and the Furious:Tokyo Drift

◆NBGA◆RAC◆2007年4月24日◆美版
◆1～4人◆29.99美元◆无对应周边

本作是以同名电影为蓝本制作而成的赛车游戏，虽然剧情上和电影没什么实际联系，但赛道都在日本东京。游戏全程都是在夜幕下进行的，完美再现了电影中地下赛车的火爆场面。玩家在高速行驶的赛车内欣赏东京道路两旁无限延伸的黄色灯光在夜空中拉出游走的线条，感受到与超强实力的地下车手比肩飞驰的快感。虽然游戏帧数有时候不太稳定，但整体画面效果很漂亮，手感也算不过不失，喜欢同名电影或喜爱漂移的玩家可以一试。

操作介绍

	TYPE1		TYPE2	
	自动排挡 AUTO	半自动／手动排挡 SEMI-AUTO／MANUAL	自动排挡 AUTO	半自动／手动排挡 SEMI-AUTO／MANUAL
方向键←、→	转向	－	转向	转向
滑杆←、→	转向	转向	转向	转向
方向键↑	－	闪灯	闪灯	闪灯
方向键↓	闪灯	后视	－	－
×	油门	油门	手刹	油门
□	手刹	刹车	后视	刹车
○	刹车	下挡	氮气	手刹
△	－	上挡	－	氮气
L	后视	手刹	刹车	排挡
R	氮气	氮气	油门	排挡
SELECT	切换视角	切换视角	切换视角	切换视角
START	暂停	暂停	暂停	暂停
Clutch Kick	连续按两次油门			

PS：手动排挡或自动排挡都需要在OPTION菜单中的CONTROL栏内更改，习惯用×做油门的玩家选择自动档TYPE1比较方便；手动挡选TYPE2将挂挡键设在L和R上不影响油门和刹车的操作。

生涯模式（CAREER）

在东京市内自由行驶

玩家首先要用仅有的18000美元买一辆赛车，初期车辆在速度和控制等方面都不是非常优秀，可以选择买一辆稍微便宜些的车，剩下的钱可以直接去改装场装氮气喷射器等部件。进入游戏后，便能直接进入自由行驶模式。就像“《极品飞车》系列”，玩家可以驾驶自己的爱车在东京市区内随意行驶。可以打开暂停菜单内的MAP地图项，选择相应地点按×键快速直达某重要地点，包括旗子标志的比赛地点“SPOT/TOUGE”；圆圈国旗标志的买卖车辆地点“DEALERSHIP”；齿轮标志的改装赛车地点；车库“ROBO GARAGE”几种。另外也可以向着地图上带有颜色的通天光柱行驶，它们也是各种重要地点的标记，靠近入口时会有转向提示，进入高速公路的出口或侧道到达光柱旁时按×键进入该地点。所有的比赛都是一对一的挑战赛，只有完成比赛据点内的赛事才可以提高游戏完成度并开启新要素。完成比赛据点内的几个赛事后会有BOSS出场，他们会配合自己的车辆来选择合适的竞赛模式同玩家竞技，获胜后开启新的比赛据点。



追逐模式

在市区内行驶时当前方有带绿色名字和箭头的车时，紧紧跟随在其后面几米的距离内，在屏幕上有允许进入追逐赛的提示时，按下"闪灯"键，让车灯快速关开一次便进入追逐模式。追逐战的目的是超过对手取得领跑位置并甩开对手车辆200米远即可。因为是玩家在对手车后邀请开始比赛的，所以开始时对手车辆是领先玩家的。刚开始游戏时，玩家赛车的性能比较差，而路上行驶的可挑战对手又太强，所以很难取胜，先将赛车性能提升或买了新车后再开始道路上火爆的追逐比赛吧。



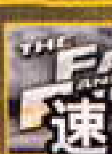




漂移赛(Drift Battle)

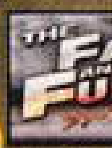
在一条单向赛道上尽量多运用漂移技术，屏幕下方的红色弧线条表示甩尾幅度，漂移距离和漂移时的速度直接影响得分，到达终点后合计分数高的获胜。比赛没有时间限制，不用考虑排位，但是想做出漂亮的漂移取得高分首先需要有一定的速度，并且在漂移后不碰撞才可以。想要在一个弯道中重复漂移也是不可能的，因为当车辆进入逆行状态时，下一次的漂移将被取消，并进入十秒倒数阶段，当时间到时便会强制复位，所以不能逆行太远。





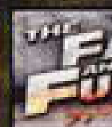
竞速赛(Grip Battle)
速度赛(Destination Battle)

普通竞速赛，最先到达终点则取得胜利。



最高时速竞赛(Top Speed Battle)

在到达终点的行驶过程中，曾创造最高时速的一方取得胜利，这和到达终点的顺序无关，是完全取决于赛车马力的比赛。



赛车属性

1. BHP 马力 马力不是一种牵引力，而是一种功率单位，指引擎在单位时间内所能做功的大小。
2. WEIGHT 重量 车体重量直接影响到赛车的起动和转向性能，太轻和太重都不是最好的选择，针对不同的比赛要求调整车体重量才可以。
3. TORQUE扭矩 由引擎的燃烧压力通过活塞和连杆作用到曲轴上产生的物理量。最大扭矩是反映引擎性能的重要指标之一，它与赛车的加速性能有直接关系。



赛车改装系统

车体改装是本作的精彩之处。进入改装店后可以选择升级赛车部件、涂装爱车外表和出售已购入的升级部件。升级赛车部件又包括赛车的性能部件和外形部件。





升级赛车性能部件 (Performance Upgrade)

每种部件的提升都有几个级别，级别越高，该部件性能越高，但一味追求高马力的怪物级赛车在弯道较多的场地内根本发挥不出其超强的性能。所以合理选择和调节各个赛车部件才能创造出适合比赛的车辆。改车应该尽量将赛车的马力控制在300～400BHP内，不要轻易使用差速器，而二级传动系统能在加速和最高时速之间取得很好的平衡。

氮气喷射器（Nitrous）：增加赛车自重，可以喷出大量氮气来提高赛车瞬间速度，以在最短时间内提到最高时速或者提高速度上限。

通风口和排气装置（Intake&Exhaust）：提高进出气效率。



燃料和点燃系统（Fuel&Ignition Systems）：增加马力和转矩。

轮增压器（Turbocharget）：增加马力和转矩。

冷热气自动调节机（Intercooler）：增加马力和转矩。

引擎（Engine Swap）：更换赛车引擎。

悬挂系统（Suspension）：控制车身的前后震动幅度。

刹车制动系统（Brakes）：提高刹车性能。

传动系统（Transmission）：将引擎和车轮更好地连接在一起，提高最高时速。

离合器和飞轮（Clutch&Flywheel）：提高马力输出和引擎反映能力。

车体（Weight Reduction）：减轻车体重量。

轮胎（Tires）：分为漂移用轮胎和竞速用轮胎，各五个等级，等级越高越适合相应的比赛。

差速器（Differential）：用于补偿车辆在过弯时，处于内侧和外侧车轮之间的转速差。

汽油（Oil Change）：更换汽油，提高赛车的马力。



改装赛车外观 (Visual Upgrade)

将赛车设计得更加个性化。可以改变车体的形状和各种灯光效果，还可以在车尾悬挂一个经典游戏中的角色挂饰，在漂移时看着《铁拳》里的俊美角色或可爱的吃豆人随车摆动，相当有趣。本作中车体外型的改变不会影响到行驶的性能，所以可以完全根据自己的审美观选择。



涂装商店 (Paint Shop)

这里可以更改车体的整体颜色和喷上各式各样的图案。其中的喷图系非常精彩，玩家可以在车身的六个部位喷上自己喜爱的图案，图案不像其他赛车游戏一样选择后只能贴在固定的位置，而是可以任意旋转、放大、缩小、移动和扭曲图案后喷在车体的任何部位。将数个图案组合在一起创造出独一无二的爱车。

在选定涂装部位后，选择一个存储位置，然后开始选择图案，按L或R键可以改变图案组，左右选择图案，选定后按×键，图案便会出现在车体的相应位置，此时可以用L或R选择各种调整方法：位置（Position）、比例（Scale）、旋转（Rotation）、歪斜（Skew）、颜色（Color）、翻转（Flip）。用方向键调整完毕后按□键确定。看着自己费尽心思涂装的赛车高速奔驰在美丽的夜景下完全是种享受。

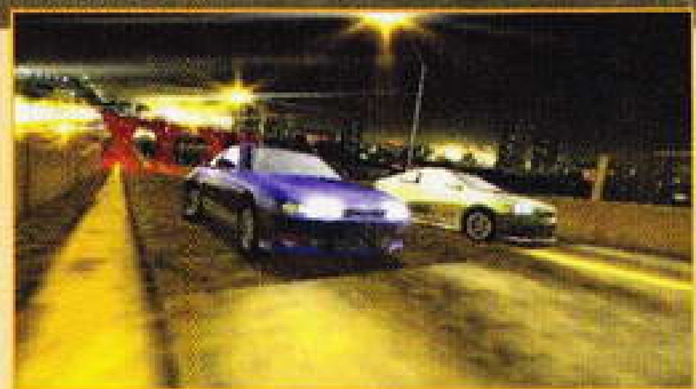




漂移技巧

让车头的指向与车身实际运动方向之间产生较大的夹角，使车身侧滑过弯的系列操作称作漂移。漂移的目的是为了克制过弯时的转向不足，提高过弯速度，同时也增加了赛车运动的观赏性。产生漂移的条件只有一个：后轮失去大部分或者全部的抓地力，同时前轮能保持相对高的抓地力，这时只要前轮有一定的横向力，车身就会做出甩尾动作，即可产生漂移。在赛道上首先要明确“外内外”的过弯原则，即入弯前贴近外道，入弯时贴进内道弯心，出弯时再次回到外道。赛车的驱动方式分为以下几种。

FF	前置发动机前轮驱动(Front engine front drive)
FR	前置发动机后轮驱动(Front engine rear drive)
MR	中置发动机后轮驱动(Middle engine rear drive)
RR	后置发动机后轮驱动(Rear engine rear drive)
4WD	四轮驱动(Four wheel drive)



大马力的FF型车很难做出漂移，最适合漂移的车型是FR和MR型车，经过一定的调试能得到更好的效果。要想练习漂移首先要选择FF以外的赛车，然后调整适当的马力和较高的扭矩。游戏中最棒的漂移型赛车包括调整到300BHP左右的Toyota Trueno AE86，调整到500BHP左右的Infiniti G35/Skyline以及Toretto's Charger。可以在YabitsuTouge这个比赛据点的最后一项漂移训练中练习各种漂移技巧，选择训练关前可以按△键观看教学影片。

1 Power Over

高速行驶时，将方向全力打向一边使车轮因为过度转向而失去抓地力产生侧滑做出漂移动作。

2 Side Brake Drift

高速行驶时按下手刹将后轮锁死产生侧滑，也是最基础的漂移技巧，几乎适用于所有车辆，FR或MR型车可以让这种漂移延续更长时间。

3 Braking Drift

在弯道前使用的刹车漂移技巧。在靠近弯道弯心前按住刹车，此时因为重心前移所以后轮开始打滑，控制车速不要撞向外圈，并将车头尽量靠近弯心，在车身基本已经转过一定角度可以直线向前方赛道行驶时再度按下油门，重新寻回抓地力并脱离弯道。

4 Clutch Kick Drift

在入弯时连续按两次油门并转动方向，通过对离合器的控制使赛车失去重心做出漂移。此法只能用于FR或MR型赛车上。

5 Accel Off

高速驶向弯道时，松开油门，然后顺弯道转向，将赛车重心移向前部使后轮失去抓地力，并在很短的时间内再次按下油门，做出漂移。

6 Feint

高级漂移技巧，俗称逆甩，过弯路线是和普通的“外内外”原则稍有不同的“内外内外”。贴近内道高速靠近弯道，入弯前先向外道转向，当车身移到最外侧时利用松油门或刹车的漂移技巧再将车头转向弯心完成漂移。此种漂移方法首先可以保证有较高的速度驶入弯道，在比普通漂移更靠后的位置才减下速度（松油门或踩刹车），因为最开始由内道转外道再调转车头到出弯方向的动作能失去更多的抓地力从而可以将车身转过更大的角度达到比普通漂移更好的转向效果。

7 Manjin Drift

用于直道上的漂移技巧，一般只有在漂移赛中才会用到。首先将车子靠向赛道的一边，之后做一次Accel Off，当车身漂移后重新加油的一瞬间再次做出反方向的Accel Off，如此反复在直道上连续漂移。



NDS 燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2
燃えろ！熱血リズム魂 押忍！斗え！応援団2
◆Nintendo／iNiS◆MUG◆2007年5月17日◆日版
◆1～4人◆1G◆4800日元◆对应NDS振动卡

有人说《应援团》是一个被神话了的游戏系列，因为太多人的盲目追捧才导致游戏的人气那么高。其实，当你真正融入的时候才会发现，这款游戏的魅力不是寥寥数字能够解释清楚的。2代虽然没有带给广大粉丝们一个惊喜，但与一代相比，依然存在着不少进化之处。燃烧吧！我们的热血之魂！现在就开始，加入应援的行列。对了，别忘记给NDS贴上贴膜哦。

文 宇轩 美编 咕噜

预备团员入门！基本操作

本作的操作与前两作几乎没有发生什么太大的变化，所以对于玩过一代或者是美版《节拍特工》的玩家来说，2代的上手就显得非常容易了。不过为了照顾新玩家，这里再把操作部分简单地提一下。

在《应援团》中，有三种主要的操作方式。第一种名曰“点”，当屏幕上慢慢缩小的提示圆环与写有数字的圆圈恰巧重合时，即为点击的最佳时机。圆圈上的数字代表点击的顺序。如果一个圆圈外有多个圆环出现，则表示该圆圈需要复数点击。新团员们往往在这些“同心环”的点击时机上掌握不好，其实一旦难度提升之后，无需刻意去用眼来看准时机，掌握音乐的节奏才是提高准确率的关键。第二种名为“划”，需要团员们从数字圆环所提示的一头开始，使用触控笔一直划到条状图案的另一端。如果该图案的末端标有折返记号，那么就需要把笔再次拖向起点。后期甚至会出现来回数次折返，一定要眼明手快。第三种名曰“转”，当屏幕上出现写有“应援团”字样的圆盘时，玩家需要以在笔不离开下屏的情况下绕着圆盘的中心点进行快速连续地旋转。虽然顺时针或逆时针旋转都可以，但方向中途不可以更换。理论上来说，这个“圈”的直径应该转得越小越好，不过往往大家一激动就转乱了。游戏“触摸屏至尊杀手”的名号也与第三种操作的破坏力脱不开关系。



新团员必修！系统解说

第一课 分数的计算

游戏中，玩家的得分与前面提到的三种操作密切相关。“点”操作的基本分值根据准确度的不同，可分300、100和50三种。“划”的两端基本分值为30分，通过条状图案中央的各个小点各为10分，结束时同样还会有300、100和50分的追加得分。在“转”的操作中，每转一圈的分值为100分，超过一定圈数每多转一圈附加1000分，且会在盘消失时获得300分的追加得分。或许有些团员会奇怪，光靠这些基本分数根本无法达到上百万分的天文数字啊。其实，高分的最终秘密就在于连击数。点中圈连击数增加1，经过条状图案的两端或中间的小点都会增加连击数，而“转”操作必须达成圈数要求才会令连击数增加1。演奏过程中间出现任意失误，连击数都会从头算起。具体计算请参看以下公式：



气轻应援得分公式：基本分值×[1+0.04×(连击数－2)]
果敢应援得分公式：基本分值×[1+0.10×(连击数－2)]
激烈应援得分公式：基本分值×[1+0.20×(连击数－2)]
华丽应援得分公式：基本分值×[1+0.20×(连击数－2)]

第二课 难度的划分

气轻应援

新入团员 田中一／菊地新太

游戏初期可以选择的难度，上手非常简单，并且难度1至3的曲目会有手指符号进行操作提示。除最后两首歌曲外，包括附加歌曲在内的17首曲目在应援失败时可以自动复活一次，气合槽可恢复到黄色部分。属于超级新手向难度，老团员可以直接跳过。

果敢应援

主力团员 一本木龙太／西园寺隼人

也是游戏初期可以选择的难度，操作符号的数量比气轻难度增加了不少。复活、手指提示等无赖系统也全面取消。后期的几首歌曲可能会在难度上突然提升，希望新团员们能够坚持下来。

激烈应援

团长 百鬼目魁／鬼龙院熏

果敢难度通关后才能选择的难度。是整个游戏真正的精髓所在，操作提示时间在果敢的基础上大幅缩短，血槽的下降也变得异常凶猛。在这个难度下，即使全连也未必可以过关，该是时候提高准确度了。

华丽应援

啦啦队 雨宫沙耶花／白咲凛

激烈难度通关后便可进入的最高难度，相比起果敢难度到激烈难度的跳跃，操作符号并没有增加太多，反倒是符号出现的位置几乎全都颠倒了过来，让人一下子难以适应。圆圈和条状图形的面积只有正常大小的1/2，出现的时间也变得非常短。想要通过华丽难度，除了苦练之外，天生的节奏感也是非常重要的。否则，就只能通过“背版”来解决了。

隐藏难度

Hidden模式

Hidden模式，也就是无圈模式，必须要玩家在游戏中累计到一定积分后才能开启。这个模式并不作为单独的难度存在，而是可以在任意难度下自由选择，只需点击难度选择画面右下方的小方块即可。一旦开启该模式之后，游戏中所有的提示环都将消失不见。也就是说，玩家将没有任何参照可以判定该何时点击那些操作符号。除此之外，这些操作符

号还会在即将需要点击的时候消失不见，所以妄想通过低难度尝试该模式的团员们可能反而会遇到挫折。

其实只要能够通过华丽难度的歌曲，在音符节奏的控制上应该已经没有什么太大的问题。反而是那些需要复数点击的数字圆圈成了最令人头疼的事情，虽然可以通过仔细观察将这些圆圈区分开来，但速度一提升就根本没有时间去留心了。至于要说这个模式除了硬背还有什么秘诀技巧可言的话，就只剩下四个字——“RP 问题”了。

第三课 多人联机模式

在菜单中选择“みんなで应援”可以进入游戏的多人模式，最多支持 4 名玩家同时游戏，你和你的朋友可以有两种不同的玩法。第一种是“みんなで对战”，属于标准的对战玩法。首先必须由一名玩家做为主机。联机后，玩家可以各自选择孤高和高洁应援团的 18 名角色中的一位代表自己，但不同玩家不能选择同一角色。曲目是由主机玩家决定的，要注意对战时的故事情节与普通单人模式中不同，分别有足球比赛、网球比赛、摔角比赛和选美比赛 4 段原创剧情。在对战中，即使再怎么失误也不会导致 GAME OVER，最终累计能量槽长的一方为胜（如果双方血槽相同，还会有平局出现）。如果一方玩家点出较多的“300 分”，当下屏上方的火焰标记蓄满后就会发动“干扰”。此时对手的屏幕不但会剧烈抖动，所有的提示符号也都会急剧缩小，持续 10 秒后效果才会消失。第二种是“ひとりで协力”，多人同心协力进行应援。几名玩家要合作完成一首歌，指令为黑白色时为同伴演奏，指令为正常颜色时为自己演奏，歌曲后半段也会出现所有人同时演奏的指令。此模式中，所有的同伴都是共用一条血槽的，所以如果没有很好的默契配合，是很难完成挑战的。



另外，如果你实在找不到联机的朋友，又很想体验对战乐趣的话，还可以通过“リプレイデータと对战”与自己的 REPLAY 存档进行模拟对战。规则与多人对战相同，只是REPLAY 存档不会受到“干扰”影响。想挑战自我的团员们可以试一试哦。

第四课 OPTION模式

本作的OPTION模式较之前增加了许多有趣的内容。上排左起第一项为应援记录，玩家可以随时查看所演奏过的各个曲目最高得分。



第二项是连击数出现位置设定，如果正巧读者中有左撇子玩家，可以将此项设定为“右”。同时此项中还可以设定 NDS 振动卡的开关，有振动卡的话，你将会体验到完全不同的应援感受。第三项“格付”是指玩家的当前称号，具体作用会在下文中提到。下排左起第一项为发送试玩版，可以向别的 NDS 发送游戏的第一关《全力少年》以及教学关卡“应援练习”。下排第二项是REPLAY 存档的管理，这次的 RERLAY 影像可以自由存储 20 个，且没有歌曲限制，只要在过关后选择 Save 选项就可以将存档保存在这里。

最后一项相当于画廊模式，“应援大成功”存放有各个关卡的GOOD ENDING结局原画。顺便说一下，如果一首歌中，每一小节的演奏评价都是“叉”，还能看到不一样的结局哦。“あの日、あの时”中可以重播各难度游戏中的过场剧情，总共有 8 段。“威风堂堂”是一些特殊的原画，前5张需要达成特定的格付方能取得，只有最后一张原画的取得条件是华丽难度通关。

老团员进阶！收集要素

游戏中的收集要素，主要是依靠“格付”，也就是称号来获得的。想要提升称号，就必须不停地挑战各个难度的每一首歌曲，以累计最高得分之和。最高称号本格リズム马鹿需要共计1亿点的总积分，这个分数，可不是随便谁都能够轻易达到的哟。



格付	最高得分合计	开启隐藏要素
かけだし团员	—	—
半人前	400 000	—
期待のルーキー	1 500 000	—
盛り上げ上手	3 000 000	—
一丁前	6 000 000	追加曲目《MONKEY MAGIC》
精锐团员	10 000 000	追加威风堂堂画像1
赖れるリーダー	15 000 000	追加曲目《GLAMOROUS SKY》
我が街の夸り	20 000 000	追加威风堂堂画像2
エールーの鬼	25 000 000	追加曲目《サムライブルー》
根性の传道师	35 000 000	追加威风堂堂画像3
救世主	50 000 000	开启HIDDEN模式
气合神	70 000 000	追加威风堂堂画像4
本格リズム马鹿	100 000 000	追加威风堂堂画像5



曲目列表

曲目名称	原唱	作曲／作词	难易度
全力少年	スキマスイッチ	大桥卓弥／常田真太郎	★
リルラリルハ	木村カエラ	木村カエラ／会田茂一	★★
赠る言叶	FLOW	武田铁矢／千叶和臣	★★
POP STAR	平井坚	平井坚	★★
Go my way	矢井田瞳	矢井田瞳	★★★
ジュリアに伤心	チェッカーズ	壳野雅勇／芹泽广明	★★★
VISTA	GOING UNDER GROUND	河野丈洋	★★★
少年ハート	HOME MADE 家族	MICRO等／渡边贵浩	★★★★
气分上々↑↑	mihimaru GT	mitsuyuki miyake	★★★★★
バンビーナ	布袋寅泰	布袋寅泰	★★★★★★
BANG! BANG! バカンス!	SMAP	宫藤官九郎／コモリタミノル	★★★★
Believe	AI	AI	★★★★★
族	气志团	绫小路翔	★★★★★★★
ミュージック・アワー	ポルノグラフィティ	ハルイチ／ak.homma	★★★★★★
COUNT DOWN	HYDE	HYDE	★★★★★★★
世界はそれを爱と呼ぶんだぜ	サンボマスター	山口隆	★★★★★★★★
MONKEY MAGIC	ゴダイゴ	奈良桥阳子／武川行秀	★★★
GLAMOROUS SKY	中岛美嘉	AI YAZAWA／HYDE	★★★★
サムライブルー	ZZ	ZZ ULTRAS	★★★★★★★



近期在《少年JUMP》周刊上涌现出了一堆以恶搞风格吸引读者的搞怪漫画，《银魂》和《家庭教师REBORN》就是这其中的代表。继数月前《银魂》被改编成了游戏后，同样受欢迎的《家庭教师REBORN》也推出了NDS版游戏。本作虽然也是动漫改编游戏中的随流作品，但是，游戏的玩法却十分有趣。为了能在游戏中更加充分体现出原作的搞笑风格，游戏采取了小游戏的模式，短小精干的丰富小游戏能够完全诠释原作的经典，而且就算不是原作的FANS也能在这些小游戏体验到乐趣。

文 琉璃　美编 澄香

NDS 家庭教师Hitman REBORN！ DS 死气MAX！ 彭哥嘉年华！

家庭教师ヒットマンREBORN！DS 死ぬ気MAX！ボンゴレカーニバル！！

◆Takara Tomy◆ACT◆2007年3月29日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆无对应周边

本是一款迷你游戏合集，游戏有将近50个大关卡，每个关卡中又包含多个迷你小游戏。游戏又分为主线关卡和隐藏关卡，主线关卡就是就是前面的15个“标的”，之后的隐藏关卡需要通过在“カジノ”模式中的“ショップ”中购买得到。迷你小游戏的种类非常丰富，而且每个小游戏开始之前作为家庭教师的里包恩都会为玩家详细讲解玩法。玩家将操纵主人公阿纲来突破各种各样的难题，为了延续原作漫画的恶搞风格，游戏配合剧情创造了逃跑、躲避等各种恶趣味的小游戏，其中甚至还有《逆转裁判》的《家庭教师》恶搞版……至于游戏操作方面，当阿纲处于普通状态的时候只需要使用按键便能闯关，但当阿纲“死气”状态觉醒后就需要使用触控笔来操纵，到了游戏后期你会发现这是一款真正的毁屏游戏，心疼自己的NDS的玩家还是先权衡一下吧。





主线详解

阿纲是个在学校备受欺负的国中生，由于性格懦弱所以他总是一事无成。但是有一天他家里突然来了一位家庭教师。这个外表酷似婴孩的家庭教师里包恩其实真正的职业是超一流的杀手！他从意大利来的目的是要让阿纲成为彭哥列家族的第10代首领！于是阿纲的搏命特训开始了……

标的00 アブナイ家庭教师来る

①恐犬！チワワ！？

使用↑、↓键来上下移动，A键是加速，B键是减速。

帮助阿纲躲避吉娃娃狗的追击，本关非常的简单，只需要小心路口急速行驶的车辆便能轻松通关。



标的01 死ぬ气来る



①竹刀で胜负しない

使用←、→来左右移动。

躲避持平的竹刀攻击，盲目地左右移动很容易被竹刀打中，最好的方法就是看准持平挥下竹刀的瞬间再躲避。

②死ぬ气で1本！

使用触控笔在触摸屏上迅速的←→划动。

初次的死气爆发，在限定的时间内将上面气槽提升到100%即可。

标的02 狱寺隼人来る

①よけろ！ハリケーン・ボム！

使用十字键移动。

控制阿纲来回移动以躲开狱寺的炸弹攻击。

②死ぬ气で消火活动！

使用触控笔点击目标。

狱寺扔出炸弹后会有瞬间的停留，只要眼疾手快，在限定2秒时间内点击中目标不是难题。

③死ぬ气で狱寺を救う！

使用触控笔向左滑动。

点击中每个炸弹后向左滑动将炸弹扔出场外，虽然炸弹的数量众多，但是25秒的时间还是很充裕的。

标的03 山本武来る



①入ファミリー试验

使用十字键移动。

上一关中"よけろ！ハリケーン・ボム！"的加强版，除了炸弹之外还有飞刀，持续时间30秒。

②死ぬ气で山本を助ける！

使用触控笔在触摸屏上迅速地←→划动。

在30秒限定的时间内将上面气槽提升到100%即可，难度有所提升，比较考验玩家手力。

标的04 新たなヒットマン来る！

①恐怖ポイズンクッキング！

使用十字键移动。

同样是躲避手雷的一关，不过除了手雷外还有烦人的紫色粘糊液体，一旦踩上去会降低阿纲的移动速度，要多注意。

②死ぬ气で食べる！

使用触控笔点击目标左右滑动至中央。

本关需要阿纲将所有的蛋糕都吃掉，由于蛋糕的数量会不停地增加，所以先尽量食用近处的蛋糕，待蛋糕数量不再增加后再消灭远处的。

③死ぬ气で无视！

不做任何操作

非常搞笑的一关，无视蓝波即可。

标的05 恋する乙女来る

①乙女の决意とデストロイ！

使用↓键躲避攻击。

控制阿纲躲过小春的球棒攻击，虽然长时间按住↓键可以维持几秒的下蹲，但是之后所产生的硬直时间很危险，所以最好看准攻击再选择按下↓键。



②死ぬ气で泳げ！

使用触控笔顺时针划圈。

按照箭头的方向顺时针划圈，越到后面划圈的速度就要越快。

标的06 风记委员长来る！

①トンファーの嵐

使用←、→来左右移动。

仍然是左右移动躲避攻击的一关，但是云雀的攻击比其他人攻击力高，一般三击就挂，所以要多加注意。

②死ぬ气で云雀と斗え！

使用触控笔直接点击目标。

云雀会从四面八方突然窜出，需要在他接近阿纲的瞬间点击他造成伤害。

③死ぬ气で云雀を倒せ！

使用触控笔在触摸屏上迅速地←→划动。

在30秒限定的时间内将上面气槽提升到100%即可，由于本关中难度增加了不少，所以采取小范围的画法比较有效。

标的07 极限と爆弹来る！

①极限ラッシユ！

使用←、→来左右移动。

以前是前面躲避关卡的进化版，习惯了前面几关后难度不是大。

②死ぬ气で入部を断る！

使用触控笔点击目标。

在画面停留阶段单是点击画面中的目标点是不行的，要在这段时间内攻击对手头部后再点击目标点，但是不要贪拳。

③死ぬ气でイーピンを投げる！

使用触控笔顺时针划圈。

按顺时针方向划圈直至上方气槽到达100%后松手将一平扔出，要注意是有时间限制的，当左下方的麻将点数变为1时便会失败。

标的08 ちょい恶オヤヅ来る！

①ひたすらお

连续点击↓键。

在30秒时间内连续点击↓键控制阿纲不停磕头直至上方气槽到达100%。

②死ぬ气で叩き落せ！

使用触控笔点击目标。

标的02中的"死ぬ气で消火活动"的进化版，难度不大。

标的09 运动会来る！



①死ぬ气で特训！

使用触控笔不停沿↑方向划线。

沿着柱子不停向上划来帮助阿纲爬上柱子。

②死ぬ气で摔倒し！

使用触控笔点击目标。

本关不仅要在云雀靠近时攻击他，还要注意那些会顺着柱子爬上来的杂兵，点击屏幕将他们击退。

标的10 跳ね马来る！

①ひたすらゴメンナサイ！

使用↑、↓键来积攒气槽。

当黑帮面对阿纲时要不停按↓键来道歉，但黑帮背对阿纲时要不停按↑键，反之会使气槽逆增长。

②死ぬ气でヤクザを倒す！

使用触控笔点击目标。

通过点击击倒30个黑帮成员即可，要注意自己的血槽，小心被群殴。

标的11 ランキング来る！

①全力逃亡！

使用↑、↓键来上下移动，A键是加速，B键是减速。

标的00中"恐犬！ チワワ！？ "的进化版，但本关的难度较大，路口的车辆也变为了两辆，注意控制速度。

②死ぬ气で反击！

使用触控笔不停沿←方向划线。

不停向←方向画线来加速，速度追上之前的黑帮即可。

标的12 雪合战来る！

①雪玉ラッシュ！

使用←、→来左右移动。

坚持在30秒内不被雪球击中，越到后期雪球的投掷速度会越快，多加小心。

②死ぬ气で雪合战！

使用触控笔在触摸屏上迅速地←→/↑↓划动。

当对方准备雪球的时候拼命←→划动来攻击对方，当对方发起进攻时要迅速↑↓划动防御，要在限定时间内暂满气槽。

标的13 事件来る！



本关一开始有一个侦探问话，与众人对话后确定嫌疑人是狱寺。

①死ぬ气で真相究明！

使用触控笔点击目标。

恶搞《逆转裁判》的一关，玩法与《逆转裁判》完全相同，有疑问的句子分别是第一次证言的第5句、第二次证言的第3句以及第三次证言的第4句。

标的14 隔町ボーイズ来る！

①死ぬ气で受け止める！

使用触控笔在触摸屏上迅速地←→划动。

在限定时间内将气槽积满100%。

②死ぬ气でララチアを倒せ！

使用触控笔顺时针沿顺时针方向划圈。

划圈积攒气槽到100%时，阿刚就会向对手发起攻击，需要在限定时间内发动三次攻击。

隐藏关卡一览

入院大骚动	50000
ランボの保育系	50000
决着	70000
狱寺VS柿本千种	80000
阻え！ホームラン！	80000
山本VS城岛犬	80000
云雀式雪合战	80000
风纪委员の仕事	70000
云雀VS千种&犬	80000
イーピンの恋心	50000
キャバッローネファミリーの危机	70000
ビアンキVSM.M	80000
アブナイ保健室	50000
ランキヲグな日	50000





赌博场

由于游戏中所有隐藏关卡的都需要购买才能获得，而主线关卡所获得的金钱根本不够购买所有的隐藏关卡，虽然可以通过反复挑战已经"CLEAR"的关卡来赚钱，但由于那样只能获得原有的一半报酬，所以不如放手在赌博场中一搏！

ルーレット 将右下方的筹码拖到自己打算下注的数字上然后点击"SPIN"，之后在点击数字框，如果正好是玩家下注的数字，就会得到下注数字倍数的金钱。

ブラックジアック 传说中的21点，需要先下注，然后拿牌，然后"ヒット"是追加牌，"スタンド"是开牌。赢了能获得一倍的报酬，如果正好是21点则能获得1.5倍报酬。

标的15 フラッド.オブ.ボンゴ来る！



①地狱道

使用↑、↓键来上下移动，A键是加速，B键是减速。

本关依然是逃跑关卡，不过难度较之前的简单不少。

②畜生道

使用←、→来左右移动。

标的12的"雪玉ラッシュ！"的进化关，不同的是每批只有一个躲避点，最好在骸发射的时候就注意好躲避方位。

③饿鬼道

使用十字键移动。

LV4的躲避关，要躲过狱寺和碧安琪的爆弹、蛋糕双重攻击，不过难度不是很大。

④ハイパー死ぬ气で救え！

使用触控笔点击向←划动。

需要控制阿纲打倒被控制的狱寺和碧安琪，要在他们身上的目标点变为红色的瞬间输入指令。

⑤ハイパー死ぬ气でバトル！

使用触控笔直接点击目标。

使用触控笔点击骸对其造成伤害。骸会从四面八方突然窜出，同时还会在接近阿纲的时候改变出现方位，不过把握住他出现的规律还是很容易取胜的。

⑥死斗……

使用触控笔点击目标。

标的07中"死ぬ气で入部を断る！"的进化版，难度有所增加，还是切记不要贪拳。



高速驾驶着装备有各种武器的战机航行在虚幻飘渺的宇宙空间，在敌人纵横交错的火力网中来回穿梭。诡异的氛围、火爆的场面以及令人震撼的特殊效果便足够让你体会到这款STG所独具的魅力。

文 雷文 编 马修 美编 澄香

PSP 幻影战机 复苏
Xyanide Resurrection

◆Play International◆STG◆2007年4月30日◆欧版
◆1～2人◆29.99欧元◆无对应周边

游戏背景

游戏的故事发生在2715年，Mardar星球的法官判处了一名被认为是女巫的小女孩Aguira死刑，罪名是她可以毁灭世界，并用运输机将她送往执行地，让宇宙中的一个黑洞吞噬她。而主角Drake则是这次任务的护航战机飞行员。在飞往黑洞的途中，运输机进入了一个神秘的小行星带，里面有一种可以使人类思维物化的的物质称为—Xyanide，而Aguira可以利用这种物质，它是这个小女孩从运输机逃脱的惟一机会。于是，Drake面对一个被Aguira的思维利用Xyanide物质创造出来的可怕梦魇世界，面对各种敌人，他要阻止Aguira逃脱。

操作解说

本作只能使用滑杆来控制战机的飞行，由于滑杆的定位性不算太好，因此新手要多加练习以熟悉操作。另外游戏的主要操作方式与其他STG并无太大的差别，不过□和△键在全程中都不会使用到。

滑杆	控制战机移动
×	普通攻击(长按会出现瞄准框，对准目标后可以发射跟踪弹)
○	释放爆弹(要注意爆弹不是碰到敌机后就会爆炸，而是要手动按此键来引爆)
L	战机往左调头
R	战机往右调头

PS：游戏中战机是一直在往前行驶，L、R的作用只是负责战机的调头，从而可以向那个方向进行攻击而已。(另外强烈谴责本游戏无法设置连射，我的小P、我的×键啊……)



模式介绍

MAIN MENU
Single player
Multiplayer
High scores
Settings
Extras
Play one of the 3 single player modes.
Ok Back

Single player	单人游戏模式，里面又细分为Story mode(故事模式)、Quick play(单关游玩)以及Score attack(抢分模式)，其中后两者都必须在故事模式中将该关卡通过后才能进行选择
Mutiplayer	联机游戏模式，两人协力对抗外星异形
High scores	查看游戏中各关卡中所获的最高分数记录
Settings	游戏设定，可以对音乐、续关次数等进行调整
Extras	附加模式，里面可以鉴赏到游戏原画以及过场动画，不过需要玩家在游戏过程中慢慢开启

游戏画面介绍

①战机耐久值，可以通过收集的Xyanide来进行回复。
②玩家所收集的Xyanide数量，其作用可以理解为一般游戏中的金钱。
③目前激活的能力上涨项目。
④BOSS的血量。
⑤雷达，在游戏中起着举足轻重的作用，要尽量调整方　向将敌机位置锁定在正前方。
⑥游戏生命数。
⑦爆弹数。







武器部件

战斗前可以为战机装备上武器部件，最多可达4件，新的武器需要用Xyanide来购买。每种武器的能力都有所不同，玩家要根据每个关卡的具体特性来进行搭配，自由度相当高。（其中特别推荐配备"防护罩发生器"，它能确保战机免/少受伤害，实用性比较高）

武器名称	价格	能力（最高为5）/作用
混合弹(Fusion guns)	250	威力1、射速5、射程3、攻击范围3
散弹(Shotgun)	350	威力2、射速1、射程1、攻击范围5
激光(Laser)	400	威力4、射速3、射程5、攻击范围1
导弹发射器(Rocket launcher)	250	威力5、射速2、射程3、攻击范围2
Xyanide磁铁(Xyanide magnet)	150	可以将Xyanide物质自动吸取过来
防护罩发生器(Shield generator)	200	令战机免/少受伤害

虚幻的游戏场景

本作中的游戏单位采用3D模型，而背景则是采用多重光线结合2D插图来表现，正是这两种类型画面的交相呼应很好地凸现了黑洞中那诡异的气氛。而模糊的背景图也突出了游戏标题中"幻影"二字，玩家可以看见天空中到处漂浮着不知名的外星机器，甚至是巨大的外星战舰，但游戏的流畅度并没有因此而减弱，特别是在场景切换方面没有出现丝毫的延迟现象。



华丽的游戏画面



这款射击游戏结合了横滚动条、纵滚动条等多变游戏功能，另外超华丽的光影表现、炫目的迷彩特效，以及大魄力的宇宙空间战斗场景都显示出这款射击游戏的迷人之处，绝对让玩家看了大呼过瘾。

出色的音效

本作为一些特殊的环境穿插了令人印象深刻的音效，战机的引擎声、射击声、爆炸声都做得相当到位，而且不同怪物各自拥有的怪叫声也很好地烘托出了在虚幻空间中的感觉。不过游戏中的背景音乐略显单调也让人觉得稍微有些可惜。

特殊的奖励——Ghost Space

在游戏每关中击倒特定的敌人后会掉落出一种绿色的月牙形道具，将它吃掉后就能来到一个背景空间全为绿色的奖励关卡"Ghost Space(幽灵空间)"里，在这里敌人会从四面八方向战机围过来(只要自机受到伤害就会立刻从中退出)，玩家需要做的就是迅速将它们击坠，这样不仅能获得比通常关卡更高的分数，还能得到1UP或者是爆弹的奖励。



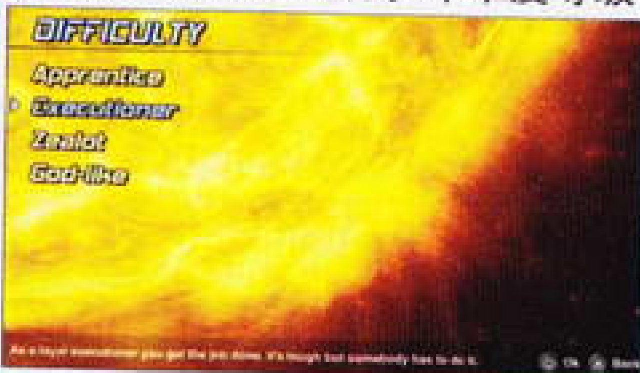
充满挑战的要素收集之旅



收集在游戏主菜单下Extras项里的过场动画和游戏原画素质都比较高，过场动画是采用的放映幻灯片的形式再配以文字进行辅助，让玩家从中了解到整个事件的真相。各种隐藏要素都需要在关卡中取得高分数后才能开启，因此要想把它们收集完整，简单难度肯定是无法满足分数的要求，只能在高难度模式下才能实现，这也算是对玩家的一种挑战吧。

合理的难度设置

本作分为Apprentice、Executioner、Zealot以及God－like由低到高4个难度等级，不同难度的差别主要是体现在关卡中敌机的配置、耐久度以及给予我方造成的伤害量多少，不过高难度也并不是一无是处，玩家在这里所能获得的分数大概是简单难度的8倍左右，这样对于某些需要高分数才能解开的隐藏要素会非常有利。



爽快的Combo系统

和"彩京"公司的作品一样，本游戏里也加入了连击系统，只要在一段时间内(中间可稍有停顿)连续击落敌机就能使所能获得的分数呈N倍地往上翻，本系统的出现使得游戏值得研究的地方更多，当然，在"God－like"难度下出现天文数字分数的情况也不足为奇了。

多分支路线

游戏一共有15关，而路线图是按照跳棋的格式进行设置的，每次过关后都会进行路线的选择(越往上的路线难度越小)，因此要想把15个关卡都玩一遍至少需要通关五遍，这让玩家在一段时间内对本作保持着新鲜感，而且当他们充分熟悉游戏系统后也会产生向高难度发起挑战的意愿。



好了，关于游戏的介绍就到此为止，在这个STG贫乏的年代，能出现这样一款游戏确实让人为之一振(隐约记得上次给我同样感觉的还是在DC时代的《斑鸠》)，虽然《幻影战机》依旧存在着一些缺点，但是我们也应该同样看到它的出彩表现之处，抛开以前对STG根深蒂固的思想来看待这款游戏，你就能发现它的魅力所在。

NDS 星神 HOSHIGAMI

◆ASNetworks◆S・RPG◆2007年5月24日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边

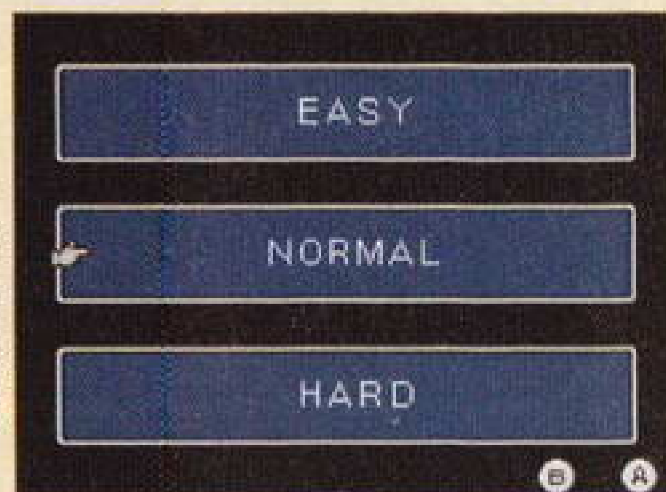


NDS新作《星神》是2002年发售的PS游戏《星神 沉逝而去的苍茫大地》的移植版。虽然是移植作品，但游戏在原作的基础上追加了新角色、新剧情、新操作方式等全新要素，给人以焕然一新的感觉。游戏根据平台对难度进行了调整，使得即便是战棋游戏新手也能从中体会到快乐。

文 雷文　编 雷伊　美编 咕噜

系统介绍

游戏难度选择



游戏提供EASY、NORMAL以及HARD三种难度供玩家选择。三种难度的主要特点在于：EASY难度角色死亡后在战斗结束后会自动复活（主角除外，主角死亡直接GAME OVER）；NORMAL难度角色死亡后如果在战斗结束前未使用复活魔法将其救活则会永远消失；HARD难度为原PS版难度，除同NORMAL难度拥有相同特点外，敌人等级还会根据玩家角色等级发生变化。

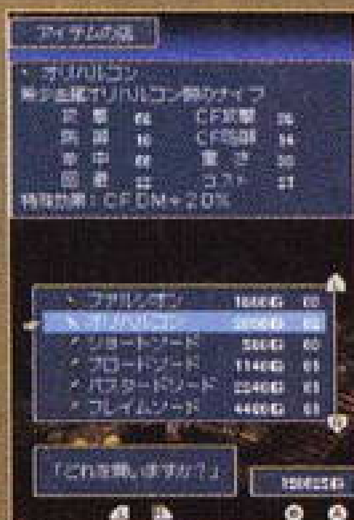
世界地图部分

控制角色在大地图上行走，到达某个地区后按X键就可以进入。街上有各种各样的设施，包括：



（ショップ）商店

各种消费品和装备都需要在这里购买。本游戏中不存在"职业"概念，角色可以使用任何魔法和武器，不过其发挥的强弱程度还是要取决于角色本身的信仰。



（コイン屋）硬币屋

在这里可以买卖各种硬币（也就是魔法），同时也可以用刻印来强化魔法。



（ヘルパー）佣兵雇佣所



玩家可以在这里雇佣或解雇战斗人员，注意队伍的最大角色容量值为16人，玩家可以组建自己喜欢的战斗队伍。

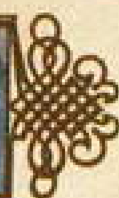
神殿

人物特技只有在这里才能习得，另外此处还可以为角色改变信仰，这部分内容将在后面详细介绍。





战斗部分





RAP系统



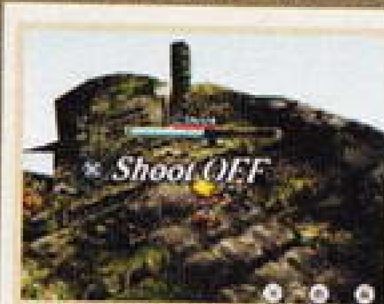
全称为Ready to Action Point。游戏中每位角色在屏幕左上角都会有一条名为“RAP.GAUGE”的行动槽，无论是角色的移动、攻击、使用魔法和道具等都会消耗行动槽。如右图所示，蓝色的A部分表示已经消耗的行动槽数值，而橘黄色的B部分则表示当前将要进行的动作的消耗值。需要特别提醒大家的是如果行动的消耗到达了红色的“OVER”区域，那么执行动作的实际消耗量为正常情况下的两倍，这样该角色在下回合行动顺序将被大幅度延后。



シュート攻击



作用为将目标向后吹飞两格。这种攻击对敌我双方都有效，当同伴危险的时候也可以利用这种攻击的特性来为他解围。在选择攻击指令，行动槽出现的时候按下X键就能切换到シュート攻击界面，如下图所示的红色部分就是它的具体按键发动时机。这种攻击的威力会比通常攻击低，同时远程系攻击角色无法使用。





セッション

连携攻击，游戏的最大亮点。在角色行动终了的时候会出现“セッション”指令，选择之后就会进入连携攻击准备状态（角色头上会出现“SW”标志），这时候只要有“シュート攻击”将敌人送过来就会进行复数次攻击，根据我军角色的配置最大可以到6HITS。





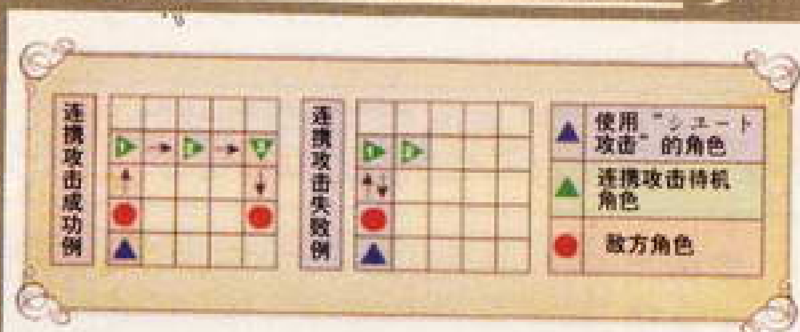
连携攻击注意点

1.连携攻击装备状态中的角色只要受到任何伤害连协准备就会强制解除。

2.要使用连携攻击必须考虑到角色的地形因素，如果两者高度相差太大是无法使用连携攻击的。

3.连携攻击不仅能给予敌人绝大的伤害，更可贵的是它还能夺取敌人身上的道具，大部分技能书要依靠这个方法来取得。

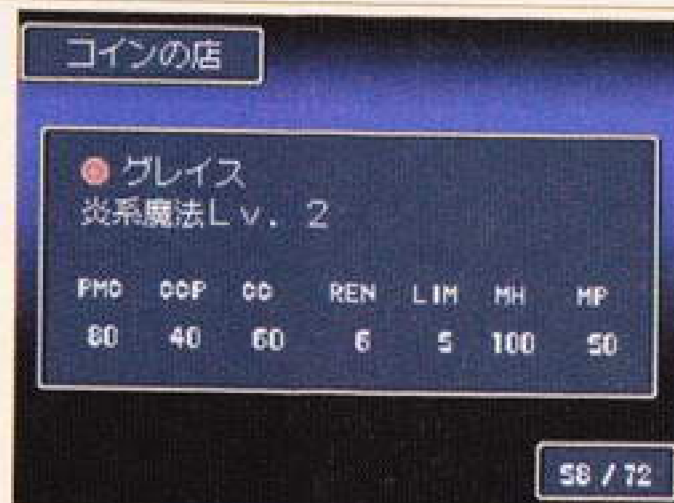
连携攻击成功和失败例图



人物状态界面解说	
STR	影响角色的物理攻击力
SPI	影响角色的魔法攻击、防御力
CON	影响角色的物理防御力
DEX	影响角色的命中率
AGL	影响角色回避率
LUK	幸运值，当该项数值超过100后每次获得EXP和VOW时有一定几率得到额外的加成，LUK值越高几率越大



魔法数据含义	
PMC	最大精神力。相当于RPG游戏中的MP
CCP	使用一次该魔法所需精神力
CC	使用魔法消耗的RAP槽数据
REN	魔法射程
LIM	魔法攻击范围
MH	魔法命中率
MP	魔法威力





流程攻略

Chapter 1 はじまりは突然に、运命はゆるやかに

Battle 1 セイタンの丘

限制出场人数：7
胜利条件：打倒サジリ
隐藏宝物位置：(7、3)，(5、12)

要点：游戏的初始战斗，敌人的数量比较多，首先要集中兵力消灭左边的兵士，然后再对付上方的BOSS队。注意角色移动的时候不要过于紧密，这样容易受到敌军铁链锤手的连锁攻击。我军的主角以及レイマリー实力较强，可作为队伍先锋。

小提示：隐藏保物坐标是以地图左下角（0、0）为初始坐标。

Battle 2 风の塔

限制出场人数：6
胜利条件：救出シルファトス
隐藏宝物位置：(1、11)，(9、4)

要点：开场的时候乍一看形势比较危机，其实则不然。シルファトス的回避能力比较高，周围的敌人对她的命中率普遍在15%左右，加上伤害也不高，所以不必过于担心。我方角色完全可以先将左右两侧的兵士打倒后再往前行。另外，シルファトス的魔法差不多能一次秒杀一敌兵，要善用。

小提示：接下来是两连战，中途无法保存记录，大家要留心。



Battle 3 ディソールの町

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(3、8)，(7、16)

要点：战斗之前最好为队伍全员都准备上回复魔法，这样会方便许多。敌军中配置有两名弓箭手，玩家一定要优先将他们解决掉。另外在攻击敌兵士的时候尽量将其围攻致死，不要给敌魔法师使用回复魔法的机会。

小提示：角色レイマリー在战斗结束后离队。

Battle 4 ウィデン地下牢

限制出场人数：1
胜利条件：从地下牢逃跑
隐藏宝物位置：(14、6)

要点：两人虽然是赤手空拳，不过敌人的能力也非常低，因此对付起来还是绰绰有余。另外，玩家可以在本战里好好熟悉一下连续攻击系统，敌人站位比较分散，练习的机会也比较多。

Battle 5 遭遇战

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(1、15)

要点：敌人分为三个阵势，分别位于左、右上角以及下方。玩家可以将自己的队伍也分散开来前往逐个击破。记得战前为刚加入的角色カーシャ装备上斧系武器，这样才能完全发挥出她的战斗力。

Battle 6 ウィデン溪谷

限制出场人数：7人
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(6、1)，(8、8)

要点：由于敌方初期在悬崖上配置有弓箭手，所以我军最好是往瀑布下移动，这样便能回避掉他们的弓矢。不过即使是这样敌方的魔法师依然能有效地使用魔法对我军造成伤害，因此最好是在战前准备上一定数量的回复药以便角色自行进行体力回复。



Chapter 2 谁がために

Battle 7 风の塔

限制出场人数：7人
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(4、7)，(14、14)

要点：敌人在场景的四个角落都配置有兵力，其中左上、左下角有弓箭手以及使用回旋镖的远程攻击单位，尽量派体力比较高的角色前往对付。四个敌阵中只有右下角的那个是不会主动出击的，利用这一点可以先将其他三个解决后再回头来慢慢收拾，多运用引诱战术便能轻松获胜。

Battle 8 セイタンの丘

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(5、10)，(8、13)

要点：比较简单的一关，敌人的实力并不算强，可以让弓箭手站在左手侧的高台上进行远距离攻击。另外，新加入的同伴シルファトス能力不错，可以利用这个关卡多提升一下等级。

Battle 9 首都アウス

限制出场人数：7
胜利条件：打倒アルヴィーン
隐藏宝物位置：(11、6)，(7、16)

要点：初始位置和敌人比较接近，可以将体力高的角色派来当先锋吸引火力，弓箭手要爬到桥上把左右两侧的魔法师点杀掉。BOSS アルヴィーン实力较强，技能也很有威胁，直接摆好阵势用连携攻击争取在一回合内解决。

小提示：战斗结束后与リューペール对话时选择“条件次第だな”能得到20000G的军资补充，不过这样他以后就无法加入了。

Battle 10 クレール山脉

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(1、13)，(14、1)

要点：左右两边的敌人会呈夹击之势向我军攻击过来，推荐先消灭右侧的敌军部队。左边部队有个敌人持有的アサシンナイフ是把不错的武器，最好是利用连携攻击将它夺取过来。将两边敌人消灭干净后再集中人员对付上方不会主动出击的敌方阵吧。

Battle 11 クレール山脉

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(5、17)，(17、10)

要点：本关地形开阔，非常适合使用连携攻击。战术上可以选择全体突击也可以将角色分散开来进攻，不过选择后者的时候要特别留心保护好防御力低的角色。

Battle 12 サヴァ水路

限制出场人数：7
胜利条件：打倒ブランコス
隐藏宝物位置：(8、0)，(9、8)

要点：战斗时队伍会被分成两组，注意各队伍间的实力平衡问题。地图中央房顶上的隐藏宝物需要有ジャンプ+1技能才能获得，カシス信仰达到LV3就能出这个技能。想要迅速解决战斗的话可以将能力强的角色分在第一组，集中攻击BOSS即可。

Battle 13 カームウェルの町

限制出场人数：6
胜利条件：救助アルヴィーン
隐藏宝物位置：(15、2)，(7、9)

要点：敌人会疯狂地向アルヴィーン发起攻击，好在他的实力比较强，只要及时往我方大部队方向撤退就不会有太大的危险。玩家可以兵分两路从左右两边对敌军形成夹击，不过要留意角色间不能太过聚集，敌方的中级范围魔法有相当大的威胁。

Battle 14 ユゴ砦

限制出场人数：5
胜利条件：救助ティン
隐藏宝物位置：(2、7)

要点：游戏开始以来最难的一关。难点之一是ティン所处的位置对于救助来说极为不利，周围的敌人都能冲上来攻击她；其二就是城墙上的三名敌弓箭手倚仗着地形的优势连续进行攻击，使我方角色很容易倒下。对于这点玩家要派队伍中回避力最强的角色从左边爬上城墙将他们解决掉，如果实在感到吃力的话可以先去“试练之塔”练练级再来挑战。

Battle 15 クウエルドの町

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(3、11)，(15、1)

要点：本关的难度骤减，在经过了上一场战斗的洗礼后，相信玩家能轻松地突破。战斗开始后可以控制全军突进，利用房屋作为掩护将敌先头阵击破，然后再转来对付左上方的敌人。本关部分敌人身上佩带有不错的装备，要想占为己有就多多使用连携攻击吧。

小提示：战斗结束后的对话选项决定第三章的两条路线，选择“急いで进行する”是进入三章A路线——放たれた矢；选择“军を止め使者を送る”是进入三章B路线——登场！ジャクリーヌ盗贼

Chapter 3A 放たれた矢

Battle 16 エコーの森

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(0、6)，(9、4)

要点：战斗开始的时候被敌军包围，并且也进入了敌远程攻击的范围，因此首先要解决左右两边的敌方阵，使用魔法相克的特性能轻松实现，接下来队伍可以稳妥地逐步往前推进。本关的要点就是快速解决两侧敌人，这样能使战斗变得很简单。

Battle 17 テシナ山

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(1、15)，(6、4)

要点：本关的地图比较开阔，敌人仍然占据着高地势的优势。只要玩家往右前行几步，该侧山崖上的敌弓箭手就会使用附带“魅了”效果的弓矢进行攻击，一但中招后局势可能就会发生改变，因此玩家最好是使用无视地形高低差的魔法来收拾他们。如果选择左边为前进路线的话可以多将山崖作为天然屏障来回避敌攻击。

Battle 18 サファール砦

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(6、3)，(8、6)

要点：桥上的弓兵能发动异常状态攻击，我军魔法师角色要尽快冲到桥下使用魔法将其清除掉。城门左侧的兵士会使用大范围的攻击魔法，我军不可走得过于靠近。另外装备有增加跳跃能力的技能或防具能直接爬上地图中央的大桥，节约不少的时间。

小提示：战斗胜利后到达首都タス，那里的商店新增了一部分武具，玩家可在此做好整备。

Chapter 3B 登场！ジャクリーヌ盗贼

Battle 19 エコーの森

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(5、10)，(12、5)

要点：战斗开始时已进入敌弓箭手的射程范围，最好是从左右两侧分开进军以突破敌人的重重包围。BOSSエイトール持有异常状态魔法，要特别小心。

Battle 20 テシナ山

限制出场人数：7
胜利条件：打倒ジャクリーヌ
隐藏宝物位置：(4、9)，(10、1)

要点：ジャクリーヌ具有较高的攻击力并占据高地势，射程范围异常广阔，弱小的魔法单位是其经常“照顾”的对象。最好是用封锁攻击能力的魔法来困住他，然后迅速冲上去围攻解决之。

Battle 21 サファール砦

限制出场人数：7
胜利条件：打倒ジャクリーヌ
隐藏宝物位置：(6、5)，(10、9)

要点：本关的难度比较高，基本上是靠诱使战术来逐步消灭敌人。如果嫌麻烦的话直接把精力集中在ジャクリーヌ身上迅速将其打倒过关是个不错的选择，不过选择此方法对角色的等级要求会相对来说高一点。

Battle 22 エクロガ湖

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(12、0)

要点：本关为水战，信仰为アム、サンソノバ的角色会比较不利。鉴于地形的特点，玩家可以派出擅长使用弓箭或回旋镖的角色来进行远程攻击以提高战斗效率。为避免遭到敌人围攻，队伍采用顺时针的行进方式来突击效果会非常不错。

小提示：接下来是三连战，请做好万全的准备。

Battle 23 水の神殿

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(2、0)，(12、12)

要点：地形和前一仗非常相似。面对敌人的重重包围，玩家要先利用远程攻击解决掉左侧和正前方的几名敌人以减轻压力。然后队伍全员利用左侧狭窄的通路往神殿门前移动。本关的一部分敌人体力较高，合理运用连携攻击来削弱他们的体力。

Battle 24 水の神殿内部

限制出场人数：6
胜利条件：打倒レイマリー
隐藏宝物位置：(12、10)，(3、15)

要点：难度非常高的一关。NPC角色レイア一出来处于敌人的包围圈中，很快就会被击倒，玩家并不用为她操心，若想收其作为同伴的话只要在战斗结束前使用魔法救活过来即可。敌人部队中有大量占领有利地形的弓箭手和魔法师，玩家最好不要进入他们的射程范围，可以直接等BOSSレイマリー自己冲下来。对付他的时候也要特别小心，因为他有防止连携攻击以及濒死时攻击、回避能力上升的技能，玩家最好是集中火力一鼓作气将他击倒。

Chapter 4 苏るは传说、沈みゆくは苍き大地

Battle 25 カムデルの町

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：无

要点：第四章的初战就会给玩家一个下马威，敌人数量较多，制高点的优势又使得他们的攻击范围超开阔，我军实力不强很难突破他们的防线，因此强烈建议玩家先去“试练の塔”锻炼队伍（平均等级在32左右即可）后再来发生战斗。另外，关卡内需要爬坡的路段比较多，记得为出战角色装备上“ジャンプ+X”的技能。

小提示：战后的选择“よし、急い进军しよう”直接跳到Battle31；选择“まずは炎の神殿に向かおう”前往Battle26。

Battle 26 カムデル砂漠

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(0、4)，(11、9)

要点：本关所有敌人的信仰都为アム，所以我军魔法师装备ゴート属性的魔法会对战斗比较有利。战斗开始时可先消灭左后方的敌军再继续往前推进。本关地形平坦，使用连携攻击的外界条件非常好，但是需要玩家注意角色在沙漠中行走时移动力会受到的影响。

小提示：接下来是炎之神殿里残酷的四连战，可以先回カムデルの町做好战前准备。

Battle 27 炎之神殿——第一战

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(9、5)，(2、18)

要点：本关敌人全是皮糙肉厚的物理近身攻击单位，要打倒他们除了利用ゴート属性的魔法的相克性外，弓箭手和使用回旋镖的角色都将作为战斗的主力军。对付敌族长部队的时候要采用引诱战术将他们一个个摆平。另外，族长身上的装备让人眼红，可以将他留到最后使用高HIT数的连携攻击来解决。

小提示：连战章节角色的剩余体力资料会引继，别忘了在战斗结束之前进行体力的回复。

Battle 28 炎之神殿——第二战

限制出场人数：7
胜利条件：打倒ゴメス
隐藏宝物位置：(0、15)，(8、7)

要点： 战斗开始时先派几名角色合力料理掉左右两侧高台上的敌弓箭手，为我军的前行扫清障碍。敌人部分兵士装备有反击技能，我方角色在近身攻击的时候一定要保证体力的充足又或直接派遣远程角色来对付他们。觉得从中央突破有困难的玩家可以选择左侧的高台进军。

Battle 29 炎之神殿——第三战

限制出场人数：6
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：无

要点： 相对来说简单的一关，战斗之初我方有高地形的优势，弓箭手站在高台上攻击范围几乎能覆盖到全屏。本战的主要战术就是用高体力角色堵住路口，然后操纵远程攻击人物躲在他们后面削弱敌人的HP。另外，在前面取得过本地图的隐藏宝物后本关就不会再次出现隐藏宝物，接下来的几场战斗也是如此。

Battle 30 炎之神殿——第四战

限制出场人数：7
胜利条件：打倒レイマリー
隐藏宝物位置：无

要点： レイマリー在初始离我军非常近，使用远程攻击角色围攻他一个回合就能轻松解决战斗。(怀疑是不是游戏制作者的疏忽……)如果想队伍其他人员多赚取一点经验值和信仰值的话可以把他留到最后。

小提示：选择“ラウンダートの町に向かいましょう”进入Battle31。选战斗结束后“カムデル砂漠方面に向かいましょう”进入Battle33；

Battle 31 ラウンダートの町——第一战

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：无

要点： 先从侧面进军，将那里的守军击倒，然后再去对付桥上的敌人。由于接下来会进行连续战斗，请注意体力的回复工作。

Battle 32 ラウンダートの町——第二战

限制出场人数：7
胜利条件：打倒レイマリー
隐藏宝物位置：无

要点： BOSSレイマリー持有高级回复魔法，必须集中火力将他击倒。方法是让发动有“ASC破坏”技能的角色去把他的饰品“铁下钛”破坏，令其失去“不动の奥义”特技后再用连携攻击一击毙命。

Battle 33 カムデル砂漠

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：无

要点： 一场非常普通的遭遇战，根据我军初期位置配置来看，先解决正面和侧面的敌人后再往右端前进是正确的行军路线。

Battle 34 カムデルの町

限制出场人数：7
胜利条件：打倒レイマリー
隐藏宝物位置：无

要点： 此战的前半部分要对付レイマリー以及两名暗黑骑士，后者攻击力强、技能威胁大，好在其不会使用远程攻击且移动力低下，用デピン魔法封住它们的移动能力后再围殴レイマリー即可。后半部分为主角和レイマリー的单挑，记得提前装备上防止装备被破坏以及アム信仰，不过等级太低的话亦会比较吃力（推荐等级35左右）。

Battle 35 ラウンダートの町

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(9、7)，(9、13)

要点： 可以将队伍分成两组，回避、跳跃能力较强的角色可以往左侧前行，攀上高桥解决上面的敌人占领有利地势；另外一组先右行对付那里的敌方阵，然后在配合高桥上的人员最后向正前方的敌人发起猛攻。

Chapter 5 强く儚きものへ

Battle 36 ソンティー台地

限制出场人数：7
胜利条件：打倒ブラックソーン
隐藏宝物位置：(4、9)，(13、15)

要点：首次与ブラックソーン交手。本关地形起伏，请多派远程攻击选手上场。BOSSブラックソーン的体力高达5520且无法对其使用连携攻击，如此一来只有集中队伍中强力的魔法角色使用等级LV4的高级魔法将他击倒最为稳妥（魔法属性以地系效果最好）。

Battle 37 城塞都市マルファ

限制出场人数：7
胜利条件：打倒アルヴィーン
隐藏宝物位置：(12、6)，(8、16)

要点：本战不要盲目前进，只需要派遣一名回避能力出色的人员将BOSS队伍引诱下来即可，不然城墙上的敌弓箭手将会把我方角色射成马蜂窝。BOSS アルヴィーン的攻击力和移动力都比较高，我军的魔法系角色千万要留意自己的走位，危机的时候可以利用“シュート攻击”来解围。

小提示：接下来是在首都ラエタ的三连战，敌人实力比较强，为了使战斗轻松一些，可以适当地去提升一下队伍角色等级。



Battle 38 首都ラエタ——第一战

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(6、9)，(11、18)

要点：本关敌人比较集中，适合我方魔法师使用范围系攻击魔法。纵观敌军没有特别需要注意的角色，只要玩家稳扎稳打便不难过关。最后提醒大家由于是连续战斗，请做好体力回复工作。

Battle 39 首都ラエタ——第二战

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(8、9)，(0、16)

要点 从左右两侧分别进军以占领高台为本战的主要目标。敌人依然没有“狠”角色，不过部分敌人的体力值已经到了“无耻”的地步，还是多用魔法属性相克的特性来战斗吧。注意敌魔法单位会频频使用回复魔法解救同伴，一定要优先干掉他们。

Battle 40 首都ラエタ——第三战

限制出场人数：7
胜利条件：打倒フェルナンデス
隐藏宝物位置：(8、5)，(5、15)

要点：一场比较讲究技巧的战斗，战前最好是为出场角色配上防止装备以及使敌人无法移动的魔法。战斗开始后不要同暗黑骑士们纠缠，它们不会使用攻击型魔法攻击，封锁其移动能力后对我方的威胁大减。BOSS フェルナンデス的战斗实力不算强劲，不过回避能力还是蛮高的，只可惜他没有发动防止“シュート攻击”的技能，所以队伍全员配合高命中角色使用连携攻击即可灭之。

Chapter 6 伝説の終わり、そして…

Battle 41 大地の神殿——第一战

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(6、3)，(9、11)

要点：将队伍分成两组从左右两个台阶前进，而后面邻接高台上的敌人可以用魔法来打倒。摆平这里的敌人后用引诱战术逐个击破神殿门前的守卫兵士，甚无难度。由于接下来是连续战斗，不要忘记在战斗结束前回复我军角色的体力。

Battle 42 大地の神殿——第二战

限制出场人数：6
胜利条件：打倒ブラックソーン
隐藏宝物位置：(8、4)，(9、11)

要点：与ブラックソーン第二次交手，与上次稍微有所不同的是他并没有发动“不动の奥义”技能，玩家就可以对他使用连携攻击。アルヴィーン一出来的位置靠上，要赶紧往下撤（只有在生存的情况下过关后面才能加入）。另外，BOSS背后高台上的敌人完全不用去理会，把心思集中在打倒ブラックソーン身上吧。

Battle 43 ラスール砦

限制出场人数：7
胜利条件：Battle－42アルヴィーン生存时为打倒アルヴィーン／死亡时为敌全灭
隐藏宝物位置：(2、8)，(15、11)

要点：能力比较强的同伴可以从左侧的石梯攀爬往上，其余的同伴往右进军，要注意利用城墙来回避敌弓箭手的箭矢攻击。另外，敌人的魔法攻击比较强劲，回复体力的工作要进行得及时。

Battle 44 アウス平原

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(1、4)，(15、13)

要点：战斗开始时全军深陷敌人的包围圈，选择敌兵力比较薄弱的下方来作为突破重围路线会更为有利。本战难度不高，不过敌人数量较多，如果之前有强化出高等级、大范围的魔法将会更快捷地结束战斗。

Battle 45 首都アウス

限制出场人数：6
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(1、1)，(15、15)

要点：リューペール一出来所处位置比较危险，要赶紧往下撤退，我军人员上前迎合为他扫清路障。本关的暗黑骑士会因为移动力的问题而大量聚集在地图的中央，魔法师角色可以大显身手。本关的隐藏宝物分别是在地图的左下和右上两个角落，战势得到缓解后记得派人前去取得。

小提示：如果此时我军队伍中有暗系信仰的角色，那么在风之塔的左边会出现隐藏迷宫——バゲティスの塔。

Battle 46 古都ラー・デルー

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(6、1)，(16、14)

要点：本关敌人依旧是大量的暗黑骑士，我军要先把敌魔法师消灭掉以免他们使用回复魔法。我军的魔法系角色在这几章里似乎非常地活跃，本战依然是队伍最大的伤害输出团体。另外提醒玩家部分暗黑骑士装备有破坏道具的技能，攻击前要留意查看目标的状态。

小提示：接下来面对的是游戏最终关，这里分为五场连续战斗，建议玩家在这里保存一个记录并去试练之塔练级（推荐平均等级60），之前漏收的角色也要尽量补齐。

Battle 47 イクシア神殿外部

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(7、6)，(17、8)

要点：首战当然是热身战啦，没什么可以多说的，暗黑骑士的数量也没有上一章多，不过其中有几名发动有令目标角色陷入全异常状态的セブンス・ペイン技能，记得带上相应的解除魔法。



Battle 48 イクシア神殿内部

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：(0、3)，(1、30)

要点：本关的地形狭窄，很多通路都只允许一名角色通过，所以最好是给出战人员装备上“ジャンプ+2”的技能直接跳至台阶上避免堵塞情况发生。站在阶段上的弓箭手最好是用回旋镖来对付，注意敌军回复系单位比较多，攻击的时候尽量直接将敌人围攻致死，不要给他们回复的机会。

Battle 49 イクシア神殿深处

限制出场人数：7
胜利条件：打倒ブラックソーン
隐藏宝物位置：(12、19)(1、3)

要点：相比前几章的HP超高的暗黑骑士来说，本章的杂兵实力就弱了一大截。不过在对付BOSS之前一定要将他们先清理干净，不然他们的回复魔法会让你前功尽弃。ブラックソーン有破坏武器的技能以及濒死时能力上升的技能，9999的上限体力也令他异常经打，最好还是用魔法来对付他。

Battle 50 异次元世界——第一战

限制出场人数：7
胜利条件：打倒ヴィラ
隐藏宝物位置：无

要点：ヴィラ会使用最高级的魔法对我方造成极大伤害，请及时进行体力回复工作。由于他没有发动保护装备的技能，直接破坏掉其手里的武器也能适当降低战斗难度。本关部分杂兵的普通攻击带有全异常状态效果，“セブンスガード”技能可以为你解除后顾之忧。另外，玩家的队伍人员是被分散的，请注意在配备的时候考虑到实力的平衡问题。

Battle 51 异次元世界——第二战

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：无

要点：游戏的伪Last Battle，这里要面对ヴィラ以及4名被复制出来的ブラックソーン，每位敌人都有连携攻击无效、异常状态攻击无效以及破坏装备的技能。ヴィラ每回合会使用“无脑”的全



屏魔法攻击术，包括各种属性魔法以及异常状态魔法，对我军的威胁非常大，一定要先解决掉。由于敌人全是9999的体力并且会及时回复，所以最好是集中一名敌人进行围殴。如果之前没有收齐Battle52里所述的六名角色，那么游戏到此结束。

隐藏最终战斗

Battle 52 风之塔

限制出场人数：7
胜利条件：敌全灭
隐藏宝物位置：无

要点：真Last Battle，要求玩家收到シルファトス、エレナ、レイア、アルヴィーン、ティン（必须在第六章才收到）、ゼルスタン这六名角色，然后进入イクシア神殿，再打倒ヴィラ，事件发生后系统会提示记录，然后读取该记录回到世界地图，前往风之塔就能发生这场战斗。对手是叛变的シルファトス再加上8名ブラックソーン，战斗的激烈程度就请玩家自己去体会了……

技巧、信仰相关内容

信仰アム



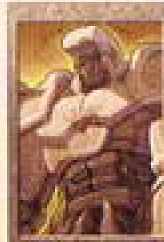
擅长武器类型	剑、炎系魔法
非擅长武器类型	铁链槌、弓、雷系魔法
可更换精灵类型	エマ、ゼネス、サンソノバ
魔法装备枚数	2枚

角色能力补正				
	物理攻击	物理防御	魔法攻击	魔法防御
补正值	×1.2	×1.1	×0.8	×0.9

信仰固有成长率						
能力	STR	SPI	CON	DEX	AGL	LUK
成长值	A	C	B	E	D	C

全技巧效果一览		
LV	名称	效果
1	アムの守り	获得精灵アム的加护
2	反击10%	受到近身攻击时有10%的几率进行反击
3	物理DM＋10%	使用物理攻击时伤害上升10%
4	混乱防御	不会陷入混乱状态
5	开眼の剑技	会心一击发动几率更高
6	威吓攻击10%	普通攻击时有10%的几率令目标陷入恐怖状态
7	眠り防御	不会陷入睡眠状态
8	反击20%	受到近身攻击时有20%的几率进行反击
9	防具破坏10%	普通攻击时有10%的几率将目标的防具破坏
10	悟りの剑技	角色濒死时命中、回避、攻击力上升
11	威吓攻击25%	普通攻击时有25%的几率令目标陷入恐怖状态
12	反击30%	受到近身攻击时有30%的几率进行反击
13	物理DM＋20%	使用物理攻击时伤害上升20%
14	武器破坏10%	普通攻击时有10%的几率将目标的武器破坏
15	アムメイル	防具“アムメイル”入手
16	アムの剑	武器“アムの剑”入手

信仰エマ



擅长武器类型	指环、全魔法
非擅长武器类型	斧、爆破系魔法
可更换精灵类型	ゼネス、ゴート、カシス
魔法装备枚数	4枚

角色能力补正				
	物理攻击	物理防御	魔法攻击	魔法防御
补正值	×0.8	×0.8	×1.2	×1.2

信仰固有成长率						
能力	STR	SPI	CON	DEX	AGL	LUK
成长值	C	A	D	E	B	B

全技巧效果一览		
LV	名称	效果
1	エマの守り	获得精灵エマ的加护
2	体力吸收10%	物理攻击造成的伤害10%转化为体力回复
3	CFDM－10%	受到魔法攻击时，伤害下降10%
4	毒攻击10%	普通攻击时有10%的几率令目标陷入毒状态
5	CFDM＋10%	使用魔法攻击时伤害上升10%
6	黑暗防御	不会陷入黑暗状态
7	体力吸收30%	普通攻击时有30%的几率令目标陷入毒状态
8	コイン装备＋1	魔法装备数量上升1
9	CFDM–20%	受到魔法攻击时，伤害下降20%
10	毒攻击25%	普通攻击时有25%的几率令目标陷入毒状态
11	CF重视	使用魔法时的CC值下降20%
12	体力吸收50%	普通攻击时有50%的几率令目标陷入毒状态
13	CFDM＋20%	使用魔法攻击时伤害上升20%
14	トカゲソ	转职为光信仰时的必要技能
15	エマの魔导衣	防具“エマの魔导衣”入手
16	エマリング	武器“エマリング”入手

信仰ゼネス



擅长武器类型	枪、水系魔法
非擅长武器类型	剑、炎系魔法
可更换精灵类型	エマ、ゴート、カシス
魔法装备枚数	3枚

角色能力补正				
	物理攻击	物理防御	魔法攻击	魔法防御
补正值	×0.9	×0.9	×1.1	×1.1

信仰固有成长率						
能力	STR	SPI	CON	DEX	AGL	LUK
成长值	D	B	E	C	C	A

全技巧效果一览		
LV	名称	效果
1	ゼネスの守り	获得精灵ゼネス的加护
2	运+10%	幸运值上升10%
3	行商人の手	任务结束后获得资金少量上升
4	色目攻击10%	普通攻击时有10%的几率令目标陷入混乱状态
5	足止め防御	不会陷入足止状态
6	睡魔攻击10%	普通攻击时有10%的几率令目标陷入睡眠状态
7	CF命中+10%	魔法命中率上升10%
8	运+20%	幸运值上升20%
9	商人の手	任务结束后获得资金上升
10	色目攻击25%	普通攻击时有25%的几率令目标陷入混乱状态
11	运+30%	幸运值上升30%
12	睡魔攻击25%	普通攻击时有25%的几率令目标陷入睡眠状态
13	CF命中+20%	魔法命中率上升20%
14	コウモリの羽	转职为暗信仰时的必要技能
15	ゼネスローブ	防具"ゼネスローブ"入手
16	灵枪ゼネス	武器"灵枪ゼネス"入手

信仰サンソノバ



擅长武器类型	斧、爆破系魔法
非擅长武器类型	全魔法（特别是风） 短剑、回旋镖
可更换精灵类型	アム、エマ、ゼネス
魔法装备枚数	1枚

角色能力补正				
	物理攻击	物理防御	魔法攻击	魔法防御
补正值	×1.2	×1.2	×0.8	×0.8

信仰固有成长率						
能力	STR	SPI	CON	DEX	AGL	LUK
成长值	A	D	A	C	C	E

全技巧效果一览		
LV	名称	效果
1	サンソノバの守り	获得精灵サンソノバ的加护
2	HP+10%	体力值上升10%
3	物理DM−10%	受到物理攻击时伤害减少10%
4	デコイン10%	普通攻击时有10%的几率令目标陷入デコイン状态
5	HP+20%	体力值上升20%
6	毒防御	不会陷入毒状态
7	不动の奥义	シュート攻击无效化
8	HP+30%	体力值上升30%
9	ACS破坏10%	普通攻击时有10%的几率将敌人的饰品破坏
10	物理DM−20%	受到物理攻击时伤害减少20%
11	デコイン25%	普通攻击时有25%的几率令目标陷入デコイン状态
12	攻击重视	使用物理攻击时的CC值下降20%
13	HP+50%	体力值上升50%
14	コイン破坏10%	普通攻击时有10%的几率将敌人的魔法破坏
15	サンソノバの斧	武器"サンソノバの斧"入手
16	サンソノバの斗衣	防具"サンソノバの斗衣"入手



信仰ゴート





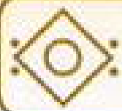
擅长武器类型	弓、铁链槌、雷系魔法
非擅长武器类型	指环、地系魔法
可更换精灵类型	アム、サンソノバ、カシス
魔法装备枚数	2枚

角色能力补正			
	物理攻击	魔法攻击	命中
补正值	×0.9	×0.9	×1.2

信仰固有成长率						
能力	STR	SPI	CON	DEX	AGL	LUK
成长值	B	D	C	A	B	C

全技巧效果一览

LV	名称	效果
1	ゴートの守り	获得精灵ゴート的加护
2	EXP + 10%	获得经验值上升10%
3	物理命中 + 10%	物理攻击命中率上升10%
4	盗贼の目	显示地图上隐藏道具的位 置
5	目くらまし10%	普通攻击时有10%的几率令目标陷入黑暗状态
6	恐怖防御	不会陷入恐怖状态
7	EXP + 20%	获得经验值上升20%
8	物理命中 + 20%	物理攻击命中率上升20%
9	防具破坏防御	防具不会被破坏
10	目くらまし25%	普通攻击时有25%的几率令目标陷入黑暗状态
11	反击50%	受到近身攻击时有50%的几率进行反击
12	武器破坏防御	武器不会被破坏
13	EXP + 30%	获得经验值上升30%
14	ゴートの怒り	武器“ゴートの怒り”入手
15	ゴートの大弓	武器“ゴートの大弓”入手
16	ゴートの铠	防具“ゴートの铠”入手



信仰カシス





擅长武器类型	短剑、回旋镖、风系魔法
非擅长武器类型	枪、水系魔法
可更换精灵类型	アム、サンソノバ、カシス
魔法装备枚数	2枚

角色能力补正			
	物理防御	魔法防御	回避
补正值	×0.9	×0.9	×1.2

信仰固有成长率						
能力	STR	SPI	CON	DEX	AGL	LUK
成长值	D	E	C	B	A	C

全技巧效果一览

LV	名称	效果
1	カシスの守り	获得精灵カシス的加护
2	VOW + 10%	获得信仰值上升10%
3	ジャンプ+1	跳跃能力上升1
4	物理回避 + 10%	物理回避率上升10%
5	筋切り10%	普通攻击时有10%的几率令目标陷入足止状态
6	デコイン防御	不会陷入デコイン状态
7	VOW + 20%	获得信仰值上升20%
8	ジャンプ+2	跳跃能力上升2
9	ACS防御	饰品不会被破坏
10	筋切り25%	普通攻击时有25%的几率令目标陷入足止状态
11	物理回避 + 20%	物理回避率上升20%
12	コイン破坏防御	魔法不会被破坏
13	VOW + 30%	获得信仰值上升30%
14	カシスブーメラン	武器“カシスブーメラン”入手
15	カシスの法衣	防具“カシスの法衣”入手
16	カシスの念	武器“カシスの念”入手

隐藏信仰エルヴィラ

更改条件	装备ゴートの守り、カシスの守り、トカゲソ这三种技能前往首都アウス或首都タス的神殿
擅长武器类型	短剑、回旋镖、铁球槌、弓、全魔法（暗系除外）
非擅长武器类型	剑、斧
可更换精灵类型	バグティス除外全可
魔法装备枚数	4枚

角色能力补正

	魔法攻击	魔法防御	命中	回避
补正值	×1.1	×1.1	×1.1	×1.1

信仰固有成长率

能力	STR	SPI	CON	DEX	AGL	LUK
成长值	B	A	D	B	B	B

全技巧效果一览

LV	名称	效果
1	运+50%	幸运值上升50%
2	物理命中+30%	物理命中率上升30%
3	コイン装备+2	魔法装备数量上升2
4	VOW+50%	获得信仰值上升50%
5	セブンスガード	全异常状态攻击无效
6	ジャンプ+3	跳跃能力上升3
7	CFDM－30%	魔法伤害减少30%
8	体力吸收100%	物理攻击造成的伤害完全转化为体力回复
9	物理回避+30%	物理回避率上升30%
10	ブレイクガード	全道具破坏攻击无效
11	CF命中+30%	魔法命中率上升30%
12	EXP+50%	获得经验值上升50%
13	VOW+30%	获得信仰值上升30%
14	エルヴィラの灵衣	防具“エルヴィラの灵衣”入手
15	星神の指轮	饰品“星神の指轮”入手
16	ファイナルガード	全异常状态攻击无效、全道具破坏攻击无效

隐藏信仰バグティス

更改条件	装备アムの守り、サンソノバの守り、コウモリの羽这三种技能前往城塞都市マルファ或ウィデンの町的神殿
擅长武器类型	剑、斧、全魔法（光系除外）
非擅长武器类型	短剑、回旋镖、铁球槌、弓
可更换精灵类型	エルヴィラ除外全可
魔法装备枚数	4枚

角色能力补正

	物理攻击	物理防御
补正值	×1.2	×1.2

信仰固有成长率

能力	STR	SPI	CON	DEX	AGL	LUK
成长值	A	B	A	D	C	B

全技巧效果一览

LV	名称	效果
1	反击50%	受到近身攻击时有50%的几率进行反击
2	大商人の手	任务结束后获得资金大幅上升
3	物理DM+30%	物理伤害上升30%
4	物理DM－30%	物理伤害减少30%
5	防具破坏25%	普通攻击时有25%的几率将敌人的防具破坏
6	武器破坏25%	普通攻击时有25%的几率将敌人的武器破坏
7	ACS破坏25%	普通攻击时有25%的几率将敌人的饰品破坏
8	コイン破坏25%	普通攻击时有25%的几率将敌人的魔法破坏
9	剑の极意	角色濒死时命中、回避、攻击力上升
10	セブンスペイン	普通攻击时有一定几率令目标陷入全异常状态
11	セブンスガード	全异常状态攻击无效
12	反击100%	受到近身攻击时有100%的几率进行反击
13	ブレイクガード	全道具破坏攻击无效
14	星剑	武器“星剑”入手
15	バグティスの战衣	防具“バグティスの战衣”入手
16	ブレイクオール	普通攻击时有一定几率破坏目标装备品

全角色加入条件一览

角色名	加入条件
カーシャ	Battle－04结束后选择"ありがとう。"后加入
シルファトス	Battle－07战斗开始前的对话依次选择"やって见せます"、"本当ですか？お愿いします"后加入。
エレナ	Battle－10开始前去ディソールの町能遇上エレナ，对话中选择"いくら出す"。
ティン	加入方法一：1.Battle－03结束后选择"大切な幼なじみだ…"； 2.Battle－12结束后选择"あぁ、思い出していた"； 3.Battle－14中ティン生存，战斗结束后选择"分かったよ…"后加入。
	加入方法二：1.Battle－03结束后选择"ただの幼なじみだ…"； 2.Battle－12结束后选择"そんなんじゃないよ"； 3.Battle－46中ティン生存，战斗结束后选择"分かったよ…"后加入。 （要想进入最终隐藏关必须选此种加入方法）
ジャクリーヌ	1.选择Chapter3B路线； 2.Battle－20战前选择"いや、あまりの美しさに"； 3.Battle－21结束后选择"この人达を～"； 4.ティン和エレナ加入状态下前往エクロガ湖发生战斗，结束后依次选择"いいかげん～"、"待ってくれ"，然后在佣兵雇佣所里以1/128的几率出现（全员等级要求20以上）。
レイア	1.Battle－24中レイア生存； 2.Battle－25结束后选择"まずは炎の神殿に向かおう"； 3.在前往炎之神殿之前去水之神殿，对话中依次选择"で、でも…"、"确かに…"、"そうでおってもです"后加入。
クロマ	1.ヘバイトスの塔的最上层可以遇到他，对话选择"确かに～"； 2.Battle－25结束后会发生与他再相会的事件； 3.再次前往ヘバイトスの塔，在塔的4、8、12、16、20、24、28层均以4HITS以上的连携攻击打倒サジリ，随后再去同クロマ对话选择"分かりました"后加入。
ゴメス	Battle－29中生存，战斗结束后选择"分かりました"加入。
レイマリー	1.角色レイア已加入； 2.Battle－25结束后选择"まずは炎の神殿に向かおう"； 3.Battle－29结束后选择"ここは一旦～"； 4.Battle－30结束后选择"カムデル砂漠方面に向かいましょう"； 5.ティン和エレナ加入状态下在Battle－34结束后选择"违うよレイマリー"后加入；
アルヴィーン	1.Battle－42中アルヴィーン生存； 2.Battle－43结束后选择"いや…"，然后去クレールオアシス发生剧情，对话选第一项后加入。
リューペール	1.游戏刚开始时的对话依次选择"待てよ、话だけでも闻いてみよう"、"王样のお愿いじゃ仕方ないな"； 2.Battle－09结束后选择"わかったよ"； 3.Battle－45中リューペール生存； 4.在ゴメス已加入的情况下前往首都アウス随机发生事件，对话中两次都选第二项后加入。
リューク	1.Battle－45结束后如果我军队伍中有暗系信仰的角色，那么在风之塔的左边会出现隐藏迷宫バゲティスの塔； 2.在バゲティスの塔已出现的情况下前往水之神殿会遇上他，对话中选择第一项后加入。
ゼルスタン	在シルファトス、エレナ、レイア、アルヴィーン、ティン、リユーペール、リューク这7名角色都加入的情况下前往首都ラエタ，对话中选择第一项后加入。
エレーラ	在佣兵雇佣所里以1/64的几率出现（要求我军全员等级在15以上）。
コズルーイ	1.选择Chapter 3A路线； 2.在佣兵雇佣所里以1/64的几率出现（要求我军全员等级在10以上）。
サジリ	1.选择Chapter 3A路线； 2.与クロマ的对话中选择"それは～"； 3.在佣兵雇佣所里以1/64的几率出现。
セイシエル	ジャクリーヌ加入后在佣兵雇佣所里以1/64的几率出现。
エイトール	ジャクリーヌ加入后在佣兵雇佣所里以1/64的几率出现。
ツチ族	在ゴメス未加入的情况下在カムデルの町的佣兵雇佣所里出现。

文 Dejavu 编 胧月 美编 咕噜

おさわり探偵 小沢里奈 シーズン2 1/2
里奈は見た！いや、見てない。

作为一款侦探游戏，本作不算优秀。毕竟绝大部分时间都在东奔西跑地收集道具，而这些道具大多跟侦破推理没有关系，因此不妨将其看作一款解谜AVG来玩。值得赞许、也值得头痛的是，游戏的道具收集实在很有难度，剧情方面则显得非常薄弱，如果你不想失去探索的乐趣，还请谨慎地阅读本文。

NDS 触摸侦探 小泽里奈 第2又1/2季
おさわり探偵 小沢里奈 シーズン2 1/2 里奈は見た！いや、見てない
◆Success◆AVG◆2007年5月24日◆日版
◆1人◆256M◆4800日元◆无对应周边

里奈的房间 问卷调查

在开始新进度后，首先会对玩家做一个小调查，问题按顺序如下。

一、你玩过初代《触摸侦探 小泽里奈》吗？
二、如果选择"ない"，系统会进一步提示是否需要操作说明。
三、你认为这个调查是否有意义？
四、如果有，有什么意义？
1.影响侦探讲座的内容
2.影响敌方的初期配置
3.真结局的发生条件
4.自我启发



选择1，里奈会赞许一下你头脑敏锐。

里奈的房间 侦探讲座

基础教学篇，起床后蛋状的老爷爷会有的没的地絮叨一堆，核心思想就是"没事用触控笔四处多点，然后劳驾您赶快从房间里出去，不然就成萝莉监禁了"



基本操作

没有玩过前作的玩家估计会为这个莫名其妙的任务骂人，长话短说，游戏的基本操作是用十字键或触控笔控制主人公里奈的行动。操作略有差别：

十字键：控制屏幕上的箭头，移动到相应地点按下A键就可让角色行动到当前位置；如果移动到道具或其他角色身上则会展开调查和对话。

触控笔：比十字键的操作简洁一些，直接点击屏幕上的地点可移动，点击道具或其他角色会调查和对话。

工具栏

在触摸屏的右下方有一排工具栏，里奈收集的道具会陈列于此处。点击后可让该道具进入预备使用状态（道具上出现放大镜），在该状态下再点击场景画面中的人物或物品就可对其使用该项道具。如果想取消预备使用状态，则要点击左二的手套符号。

道具的详细

当道具处于预备使用状态时，再点击一次就可将该道具放大调查。放大后调查道具的各部分有可能得到新的线索。



基本训练

禁室脱出

场景概况

1.左边是门，目前处于反锁状态，无法直接走出。

2.门上方是一个小型浴池，一蘑菇状的猥琐生物在其中酣睡，暂时无法叫醒。（友情剧透一下这是你未来的搭档。）

3.床上铺着被子，床下由于很黑而暂时无法调查。

4.房间右上角有一个抽屉柜，柜子上有小熊玩具一个，盛有红色液体的玻璃小瓶一个，滑稽的鸡蛋状教练一个。

5.房间右下角有一张写字桌和一把椅子，暂时无用。

6.北侧有很大的窗户，但是考虑到淑女形象不能从那里爬出去。

攻略方法

1.首先调查抽屉柜上的玻璃瓶，可将该道具收入囊中。经仔细调查发现，该玻璃瓶可用作喷雾道具，但因缺少气囊而无法使用。

2.调查抽屉后发现滴管，单独调查滴管的尾部，可获得临时代替的气囊。

3.把该气囊对第一条中玻璃瓶的尾端使用，得到完整的喷雾设备。

4.调查被子可发现一粒豌豆。

5.走到浴池边，对里面的蘑菇头使用喷雾剂，它会喷火毁坏大门，第一任务达成。



流程攻略

第一话 盗难 前篇

侦探事务所

里奈正在练习跳舞之际，委托人真奈美到来。慌慌张张的她开口就嚷出了大事件，里奈对此早已习惯，充其量也就是个半大不大的事情吧，岂料这个“世纪大事件”竟然鸡毛蒜皮到仅仅是粉红和绿色的两筒挂面失踪了。面对迷糊的真奈美，里奈极度怀疑是不是她自己把面吃完后忘事大吉。令人orz的是，连她本人都不确定是否吃过。

公寓

在出门前先到屋子左上角的房间取得道具“自动佐料制造机”（自动やくみ制造机），出门后来到公寓（アパート），听到一阵类似电钻的异响，在右边的不可燃垃圾纸箱内发现“搅拌器”（泡だて器）。公寓中一共有三个门，是跟左边蓝色门中的鸭嘴夫人对话后得知了一些有用信息：

1 为了让更多人住进来，这所公寓正在扩建，预定从2层增高到4层。
2 为了让上网速度加快，扩建后的公寓将采用光缆通信。
3 扩建后最引人注目的是“御姐电脑”的引入。
4 鸭嘴夫人不参加即将举办的挂面节。

右边是真奈美的房间，进去之后可看到桌子上的假面，跟真奈美对话后得知目前2楼依然有几个女性住户，而挂面节必须拥有5筒以上的挂面才能参加。

森林

待真奈美出门后，地图上的“森”场景对玩家开放。来到森林，发现这里居民的彩色挂面也莫名失踪，原来遭贼的并非真奈美一人。向Choco Banana的店主询问挂面的事，店主三句不离本行让里奈回答关于可可豆的问题，选择第二项后可获得道具“香蕉皮”（バナナの皮）。在挂面大会本部前和火鸡镇长对话，得知镇上的宝贵财产化石也被偷了，但是这秃豆的火鸡却说因为被偷，所以不用再担心再被偷，因此要感谢一下偷宝贼。来到森林的深处，这里正在为挂面大会忙碌着，就连几个骷髅都在为挂面节练习着舞蹈，看来不是一般的和谐。森林最深处有一片花田，调查后可获得“花环”（花の冠），用此花环和森林入口处PARTS内部的居民交换后可获得“挂面”（そうめん）。

商店街

回到商店街，跟喷泉前的基多赛对话，告知她镇内彩色挂面完全失踪的事情，这样来看，犯人的目的并非仅仅是想获得挂面，而是要把镇内的所有挂面都统一成白色。但是犯人为什么要这样做，目前还不得而知。

森林

回到森林，森林口的鱼头人身的布拉特正在为挂面的事情火冒三丈，并且要求里奈替他寻找一个挖掘工具。返回商店街，来蛋糕店里见到店主正在为做不好蛋糕发愁，将“搅拌器”（泡だて器）交给她，她会感谢地赠予“巨大电动搅拌器”（巨大电动泡だて器），而这个正好可以充当挖掘机使用，把该道具交给森林的布拉特后，作为谢礼可获得另一筒挂面和一个“巨大的筛子”（巨大なポイ）。接着来到森林中的池子边，发现水中似乎藏着什么东西，使用之前获得的巨大筛子后就能得到一个“古老的油灯”（古いランプ）。



商店街

回到商店街的第一家古董店，店主嫌油灯的皮带太脏了。没办法，对油灯的皮带使用“香蕉皮”（バナナの皮）可以将其擦干净。将干净的油灯送给店主后即可获得第三筒挂面。

这样已经有三筒挂面了，但是离五筒的要求还有一定差距，苦恼的里奈走到商店街喷泉前的基多赛处，向她出示挂面并说明了情况。聪明的基多赛将三筒挂面从中间切开，这样一下子就变成六筒，足够数目参加挂面节了。

森林

回到森林中，将缺斤少两的挂面递给火鸡镇长，虽然镇长略有不满，但还是勉强让里奈通过了，并送给里奈一个印第安风格的面具和吹箭（假面、吹き矢），这里面具有等同于入场券的作用，因此一定不能忘记携带。

回到森林出口前的帐篷前，调查后舞踏会正式开始了。将之前的假面给火鸡镇长看，镇长让里奈戴上面具，即可参加舞踏会。戴上面具后两眼却一片黑暗，这个面具竟然没有给眼睛的部位留出小孔，实在是设计失误。正当里奈准备把面具摘下之时，音乐响起，慌乱中的里奈有如失明一般东磕西碰。好在关键时刻不知哪位英雄好心伸出援手，带着里奈跳完一曲，末了里奈和她的舞伴竟莫名其妙地获得最佳舞蹈奖的殊荣，并奖励秘密画册一本。翻阅画册没几页，就发现中间的一页被撕掉了，将其还给镇长，将该画册视为至宝的镇长因承受不住打击而晕厥过去。



后篇

侦探事务所

没有什么特别重要的东西，直接向森林移动即可。

森林

来到“憩いの丘”，和挂面机旁的厚嘴唇女人（伊伯奴）对话。对于挂面机的工作效率，我们可以适当夸奖一下——三个选项分别对应“普通夸奖”、“大大赞赏”和“有技巧地夸奖”，无论选哪个都问题不大。对她使用“自动佐料制造机”（自动やくみ制造机），并选择第一项，可以得到“设计图”，把设计图给镇长过目，得知这图正是秘密画册里缺少的那页。镇长对此大发雷霆，并立刻找伊伯奴算帐去了。

再次回到憩いの丘，镇长还没有到。伊伯奴表示自己虽然依照设计图设计了这套挂面机，但绝对没有去撕画册中的书页，至于这张设计图的来源，是从送牛奶的小哥那里得到的。镇长终于气咻咻地驾到，本以为能腹黑地观看一场骂人好戏，岂料刚才还义愤填膺的镇长却绝口不提撕书一事，反倒对伊伯奴大加赞赏一番——喂喂，翻脸虽快，也得有个限度。

观察一下正煮着的汤锅，镇长催促将挂面放下去煮，伊伯奴却说火还不够旺。对锅底使用吹箭（吹き矢），火焰立刻窜升起来，镇长掏出手绢擦汗的时候顺带从口袋里掉出了一样东西，拾起一看，正是之前声称被盗的那块“谜之化石”。化石的形状让里奈有些在意，在“安らぎの泉”左边的大树上正好有一个树洞的形状和化石完全吻合。将化石放进树洞，再点击一下化石，大树发出了人声——它告知里奈，这块化石是打开异界之门的钥匙，而在清流旁会有一个魔法标记，如果把该标记涂成白色，异界之门就会打开。如果只是为了满足个人好奇心走进去，那么什么都不会发生；但是倘若是充满欲望的人为了异界的秘宝进入异界，那么这个镇子就会遭到毁灭。里奈向大树询问怎样才能避免镇子的毁灭，大树送给里奈一朵“红花”（赤い花），让她以此为武器向那个利欲熏心的人发起挑战。

调查花蕊部分，可以获得“红种”（赤い种），打开“自动佐料制造机”（自动やくみ制造机），并对其使用红花种，进一步得到“红粉”（赤い粉）。

返回“町民广场”，和镇长对话后达利亚警官登场——“除暴安良，爱的战士达利亚是也”。警官告诉镇长，此番前来调查化石失窃一事，并一口咬定化石是被怪盗摩洛克西给偷走的。镇长对这一“重大发现”不以为然，他说他一早就知道是摩洛克西所为，因为怪盗在行窃之前就留了预告。警官责怪镇长隐瞒了这个重要线索，否则早就多派人手了。但是里奈却明明看见化石是从镇长口袋里掉出来的，到底是怎么回事？

怪盗摩洛克西是一个擅长乔装的厉害人物，因此达利亚决定以搜身的方式来寻找罪犯，一来可以快速找到化石，二来可以将怪盗逮捕。镇长却坚持等挂面节结束后再搜身检查，以免扫了大家的兴。这是否是镇长的别有用心呢？

达利亚开始在憩いの丘展开调查，镇长赶来说化石很可能掉落在森林中的大树附近了，因为他目击到犯人从那里逃走。接着从憩いの丘和町民广场往返一次，分别跟镇长和达利亚对话，镇长跑来宣布挂面节正式开始，并对化石丢失一事摆出一副天命使然的样子。可敏锐的里奈从镇长的笑声中听到了少许不和谐音。

将刚才磨出的红粉投入煮面的大锅，广播里也随后响起镇长的声音，挂面节正式开始了。

来到安息之泉的池塘边，和镇长对话完毕后返回憩いの丘，达利亚警官正沉浸在挂面节的欢乐中，并且还因暴食挂面而倒下，看来是不能依靠她了。再次返回安息之泉，里奈已经感觉到随着白色面条的流入，异界之门已经渐渐打开，而如果让充满欲望的怪盗进入，那么镇子就会被毁灭。这时镇长也摇身一变，现出怪盗的真身，就在他满心欢喜地准备进入异界时，异界之门却涌出滔滔洪水将怪盗冲入池塘。此时所有的事件都融汇贯通——首先池塘就是魔法标记，而之所以怪盗要偷走所有彩色的挂面，就是要让所有流入池塘的挂面都是白色，这样便能满足大树说的“把该标记涂成白色”。而由于里奈将红粉投入了大锅，导致面条全被染色，所以异界之门并没有如常开启，镇子也因此从灾难下逃脱。

最后的善后工作，就是用巨大的筛子把怪盗从池塘里捞出来（位置是池塘下方的一根竹子处）。虽然成功破解的彩色挂面失踪事件和化石失窃案，但怪盗还是逃脱了制裁，今后的日子依然不会平静。

（第一话完）



第二话 伪装 前篇

四号车·C4

由于里奈在第一话的出色表现让镇子幸免与难，作为奖励得到了一张5人份的列车旅行券，同行的除了蘑菇头搭档外，还有管家、真奈美和基多赛。因为停电的缘故，列车在经过隧道时一片黑暗，蓦地传出真奈美的尖叫声，列车杀人案？紧张之余才发现不过是乘务员查票——虽然这家伙长得实在像从地狱里没经过整形就直接拖出来的怪物。

将道具栏中的车票给他看，并问起刚才停电的事情。乘务员说车上发生了盗窃案，不过对他而言盗贼也好杀人犯也好都无所谓，只要有票就是客人，没票就要一脚踢出去。向他表明了侦探身分，乘务员便将抓贼的任务交给里奈后又继续查票去了。

三号车·C3门前

从四号车C4出门后向左进入三号车，和C3门前的绿衣乘客对话后得知正是隔壁的房间遭了贼。

三号车·C1门前

见到第一话中挂面机旁的伊伯奴，她也说是隔壁遭了贼，那么看来被偷的是C3和C1之间的C2。不过她却怀疑贼的目标是新的挂面机设计方案，因为走错房间才偷到了隔壁。

三号车·C2

走进C2，红发男子艾利克正在训斥蓝衣警卫的失职。里奈上前表明了侦探身分，并向两人询问了被盗物、被盗时的状况和犯罪预告（选择全部对话项目），得知如下事实：



1 被偷的是古代某海洋民族的“神像”，该神像是著名拍卖会上的宝物。
2 神像之所以会被偷，是因为警卫跑去吃饭，宝物留在房间里无人看守。就在他去吃饭后不久，列车里停电了，随后装着神像的箱子就被调包了。
3 警卫辩解自己是受到艾利克的指示才去吃饭。
5 犯人在拍卖会前曾预告说要“偷走古代海洋民族的秘宝”，因此拍卖会上加派了警员，但是却没想到犯人会在列车上下手。
6 犯人有很大可能性就是怪盗摩洛克西。
7 警卫和拍卖会签订了合约，警卫宣称吃饭时间不计算在工作时间内，因此不能怪自己渎职。

就在里奈准备继续下一步探索时，艾利克用声音叫住她，想听听她对此事的看法。里奈尚未开口，警官达利亚伴随着警铃登场了：“除暴安良，爱的战士达利亚是也”。达利亚认出里奈后，表示要双方协力解决事件，并把艾利克和警卫一并叫出问话。调查沙发前的地面，可得到道具“纸屑”（かみくず）。里奈想继续调查被盗贼调换掉的包，却因为个子太矮而够不着，而被达利亚问话完毕的艾利克和警卫也在此时折返回来，警卫告诉里奈达利亚警官正在四号车的C6房间等她。

四号车·C6

出门向右可来到四号车，在C6房间见到达利亚，方才还生龙活虎的她却因晕车而有气无力地躺在沙发上。见到里奈到来，达利亚询问是否找到相关线索，将刚才拾到的纸屑递给她看。达利亚对此不屑一顾，她说既然列车没有停过，那么表示犯人现在仍在车上，如果能对列车上的乘客进行询问，应该能得到什么线索。至于询问工作，自然是交给里奈了。

四号车·C5

先来到C5，该房间的乘客是一个老婆婆，向她询问后得知两条线索：

1 老婆婆本人一直待在房间没有出去过，但是没有人能够为她证实，因此她本人并没有不在场证明。
2 除了那个可怕的查票乘务员外，没有其他人进过该房间。

调查地上的绿色旅行箱后再和老婆婆对话，会多出一个选项“旅行箱里放的是什么”（第三项），老婆婆回答说里面是为自己孙女准备的点心和曲奇饼干，并且拿出相同的曲奇饼干送给里奈。调查沙发上的纸包可获得“纸包”（纸包み），进一步在道具栏内双击调查纸包可获得“手制曲奇”（手作り风クッキー）。

三号车·C3

和穿着斗篷的埃斯对话，依然可以得到如下线索：

1 埃斯也表示自己一直待在房间里，但是没有不在场证明。
2 除了那个乘务员外，埃斯没有见到任何面貌可疑之人。
3 埃斯非常憎恨乘务员，因为乘务员用剪刀剪坏了他的纪念车票。

调查沙发上的箱子，被埃斯严厉制止，但是里奈确实听到箱子里有类似老鼠的叫声。

三号车·C1

伊伯奴并不想配合里奈的调查，但是她要求喝一杯咖啡。

食堂车厢

出C1向左是车上的食堂，调查最深处的桌面可获得咖啡杯（コーヒーカップ），咖啡杯右边的长条盒子里可获得方糖（角砂糖）。食堂最左边的长条形柜子上有黑色的咖啡机，对其使用咖啡杯可以获得一杯咖啡（コーヒー）。白色的壶里装有牛奶，对该壶使用咖啡可得到牛奶咖啡（ミルクコーヒー），再把方糖加到牛奶咖啡里，就可以得到成品咖啡了。

三号车·C1

回去找伊伯奴，把泡好的咖啡递给她，她终于肯开口说话了，询问的问题依然和之前一样，伊伯奴的回答如下：



1 自己没有走出房门一步，也没有去看隔壁房间发生的事情。里奈指正说明明刚才在门外看见了她，但伊伯奴辩解她站立的位置距离房门只有半步。
2 隔壁的两个男人很可疑，为什么可疑？大约伊伯奴也是个同人女吧。
3 乘务员也是个怪人，反复多次检查车票，烦不烦啊。

调查地上的箱子后再向伊伯奴询问箱子里装的是什么，回答是“艺术品”。

四号车·C6

主要的三名乘客已经调查完毕，返回C6向警官报告。其中有两个人（四号车C5的老婆婆和三号车C1的伊伯奴）带着足够放下神像的大箱子，警官让里奈去确认神像到底在哪个箱子里。

三号车·C1

先把之前的曲奇饼干送给伊伯奴，但是她对此并不满足，要求里奈带上更高级的点心来孝敬她老人家。

四号车·C4

返回自己的房间，沙发上恰好有一个点心盒，调查后获得蛋糕（ショートケーキ）。

三号车·C1

把蛋糕送给伊伯奴吃后，她对味道非常满意，并主动打开旅行箱给里奈检查，里面并没有神像。

食堂车厢

在食堂里遇到四号车C5的老婆婆，老婆婆正在吃饭，不愿意和里奈多话。但是调查桌面后，老婆婆会问里奈是不是饿了，并赠与一块奶酪（チーズ）。

四号车·走廊

凶恶的乘务员和一只老鼠较上了劲，拿着重兵器把车厢弄得鸡飞狗跳，连里奈房间的门牌也被震落，调查后可添加到道具栏。

四号车·C5门前

里奈灵机一动，将之前的C4门牌安在C5门牌

的位置上，告诉乘务员自己丢了钥匙而无法进入房间。不过乘务员倒没有那么好骗，拿着狼牙棒对着大门用力一敲，C4门牌被震落，现出C5门牌，不过C5的门锁也被这一敲给砸坏了，里奈如偿进入房间。调查地上的箱子，里面现出一个小上一圈的红色箱子，这一定是被偷的神像！这时列车到站后稍作短暂停留。



后篇

四号车·C5

满以为已经解决了事件，可仔细调查箱子后却发现是空的。临走前不要忘记再调查一次箱子，可获得车票。对箱子开口处仔细调查，可得到箱子的编号牌，上面写的是115，再调查一次编号牌，可发现115其实是贴纸，箱子的真正编号是254。对115贴纸使用纸屑，可发现这纸屑是贴纸配套的衬纸。调查完后里奈想出门，但又怕被乘务员发现自己擅自进入他人房间。正在发愁之际，方才被乘务员追击的老鼠从床下钻了出来，它愿意帮助里奈吸引乘务员的注意力，不过作为交换，里奈需要把奶酪送给它作早饭。

四号车·C6

等到乘务员的声音远去，里奈赶忙回到警官所在房间，向她汇报了调查情况。这时乘务员又冲进来要检查车票，将车票给他过目，但达利亚警官的车票却不知去向，因此里奈只得又独自一人去寻找老婆婆。

食堂车厢

来到食堂，老婆婆却不知去向，向食堂最里面窗口问话，得知老婆婆已经在前一站下车了。调查刚才老婆婆的桌面可获得刀叉（ナイフ&フォーク）。

四号车·C6

向警官汇报老婆婆已逃走的事情，恼火的警官将怨气发泄到乘务员头上，责怪都是因为他的缘故才让罪犯逃脱了，并怀疑乘务员是不是就是怪盗的同伙。乘务员却对查票非常执着，达利亚警官威胁说如果他再敢妨碍公务，就要进警局喝功夫茶。将空箱子、编号牌、贴纸（アタッシュケース、タグ、シール）分别给达利亚过目，达利亚表示既然存在115和254两个编号，那表明应该还有一个箱子，要尽快找出这个箱子才是关键。

三号车·C2门前

把编号为254的牌子给警卫看，警卫表示被偷箱子的号码并非254，而是115。

三号车·C2

进入房间，进一步把编号牌和贴纸给红发的艾利克看。里奈说既然贴上了这个贴纸，那表明是某人别有用心的伪装工作，而贴纸的衬纸就是在C2发现的，所以里奈要调查那个声称“被掉包的箱子”，以确认其中的内容。艾利克对里奈的大胆举动非常吃惊，并呵斥她不要多管闲事，达利亚的及时出现让里奈得以顺利调查。C2房间里的箱子编号为254，但显然这也是贴纸的伪装，仔细调查该编号牌，可以发现这个箱子才是真正的115。向艾利克出示该编号牌，艾利克依然坚称宝物的失窃和编号没有关系，总之宝物就是丢失了。就在僵持不下之际，之前的老鼠从沙发的公文包里钻出，并顺带掉出了一张纸片，上面揭示了事件的真相：艾利克就是怪盗假扮的，为了获得宝物，他支开警卫，并给箱子偷偷贴上254的贴纸让人误以为箱子被偷。而那个老婆婆则是配合他的同谋，目的就是制造烟幕掩护艾利克。只要大家都确信“宝物被老婆婆偷走了”，那么列车到了站以后艾利克就可以堂而皇之地带着装有宝物的箱子逃走。

艾利克见自己被识破，于是又策划了一起停电事故，等到电灯再次亮起，艾利克已经不见踪影，而装有神像的箱子也空空如也。

三号车·走廊

和警官、乘务员分别对话，警官说虽然怪盗逃走，但仍旧不可能从疾驰的列车上跳车，一定还藏在列车的某处，让里奈继续寻找。

四号车・挂着门锁的房间

调查门锁和门板，发现门后似乎藏有什么人。

三号车＆四号车・走廊

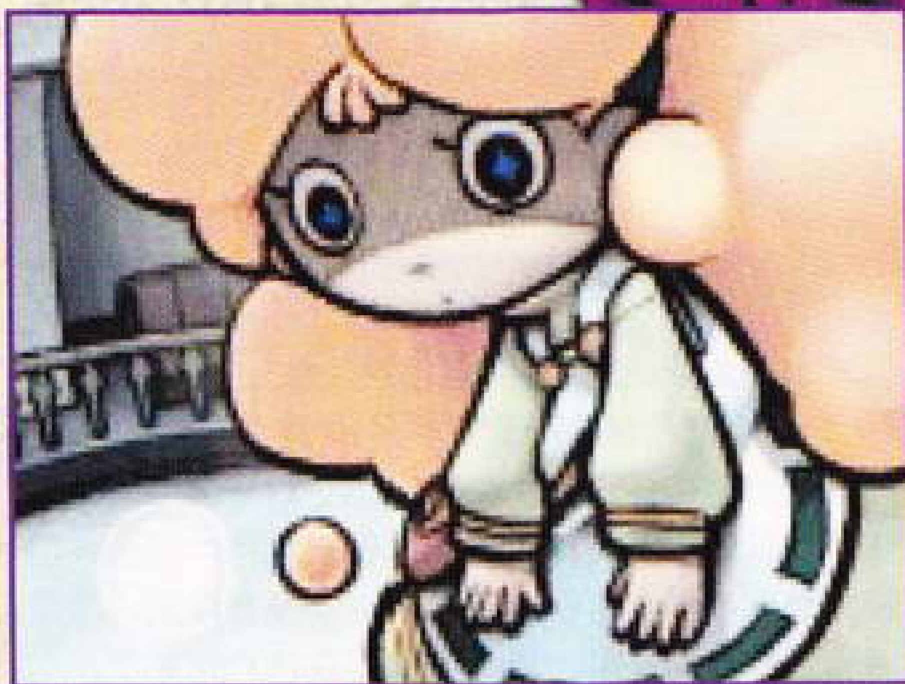
和乘务员对话，向他讨要门锁的钥匙。乘务员说不能给她，里奈威胁说如果不给就是妨碍公务，乘务员又改口说钥匙很早以前就丢失了，门一直无法打开，也没有人能进入。里奈告诉乘务员她感觉到门里有人，乘务员立刻光火了："又敢在老子的地盘上坐霸王车！"冲到四号车对着门锁一通猛敲，然而并没能完全敲坏门锁。

四号车・C4

向青色燕尾服的老管家询问打开门锁的方法，并把之前获得的刀叉给他看，得知用刀叉撬开门锁的方法。

四号车・挂着门锁的房间

对锁使用刀叉后进入房间，又见到了怪盗摩洛克西。和他对话后，摩洛克西企图乘坐火药桶逃走，但关键时刻却打不着火了。里奈搬下房间左上的紧急刹车，利用摩洛克西的踉跄夺回了神像。这时乘务员赶到，里奈知道此人对盗贼不感兴趣，于是指着怪盗说"这家伙坐霸王车！"乘务员一听果然生气了，用力敲击摩洛克西身处的火药桶，那只火药桶也恰好在冲击力下爆炸，将怪盗送上天空——捕捉计划再度失败。



（第二话 完）

第三话 救出 前篇

侦探事务所

里奈正在老管家的教导下使用刀叉，真奈美又急急忙忙地跑进来，约里奈一起去参观博物馆。

博物馆・门前

原来博物馆的馆长正是火鸡镇长，在听他围绕着自己的胸像唠唠叨叨一番长篇大论后进入博物馆的展示室。

博物馆・展示室

进入展示室后，镇长又对自己歌功颂德一番，不理他。博物馆里陈列了许多化石和镇长相关的纪念品，不过地上的一个相框引起了里奈的注意，走过去拾起相框（额缘）。将展品全部观看一遍后和镇长对话，镇长又对博物馆的历史、陈列化石、陈列名画一一做了介绍后颇为自满地走出门去。里奈刚从"唐僧地狱"中逃脱没歇上一会，就听到镇长一声夸张的惨叫。大家急忙赶到馆外，原来是镇长的胸像被人毁坏了。上前仔细调查胸像，发现胸像的眼睛被人挖走。基多赛推测这是犯人的犯罪预告，预告镇长也即将遭到这样的不幸。身为侦探的里奈自然再一次担负起查找犯人的任务。

公寓（アパート）

来到公寓的102号房，真奈美正躲在床上瑟瑟发抖，大叫恐怖。等里奈点明犯人的目标是镇长时，真奈美瞬间恢复了正常。调查她的床可得到毛巾（毛布）。

商店街・果子店

在商店街的第二间房子里调查下方的木箱可得到年糕（マシュマロ）。

森・町民广场

刚进森林就看到一个奇怪的气球（ふうせん），不管怎样先留着，或许日后有用。道路中间的树枝（小枝）也是可以捡起来的，不要漏掉。将树枝和软糖合在一起后可得到年糕团子（マシュマロだんご），目前也没有明显的作用。

森・憩いの丘

地上可捡到制作章鱼烧的器具（たこ焼き器皿）。

博物馆・门前

东西收集得差不多了，回到博物馆把毛巾递给恐慌中的镇长，终于得以让其平静下来。里奈问镇长是否跟人有过过节，镇长思考片刻后一口咬定是考古学家哈里森干的。说曹操曹操到，哈里森正巧从这里路过，看样子是向森林方向去了。

森・安らぎの泉

难得的线索自然不能放过，追到森林，哈里森正在森林中生火。还没等里奈询问胸像破坏一事，哈里森就迫不及待地向里奈展示自己的大发现——一块来自寒武纪古生物体内的琥珀珠（编者注：寒武纪，古生代最早的地质时代，距今约4亿6千万年~5亿年前）。但这块石头表面被打磨得非常光滑，因此一定是手工制品，寒武纪时期人类还并不存在，也就是说这个琥珀珠有非常大的研究价值。

向哈里森进一步询问后得到如下信息：

1. 该化石是昨天哈里森在烤鱼的时候发现的。
2. 这种鱼的味道很是不错。

再次和哈里森对话，他会问里奈是不是对考古感兴趣，无论选择是或否都没什么关系。这时哈里森会要里奈成为他的助手，不过需要对里奈进行一项测试。将之前的年糕团子（マシュマロだんご）放到火上烤，可以得到烤好的年糕团子（焼きマシュマロ），将其交给哈里森后他表示很满意，并让里奈一起参加现场考察。

博物馆

和哈里森对话后两人一起走过吊桥，再次和哈里森对话后调查独眼的古代人化石。哈里森要求里奈把化石弄到博物馆去，但是化石极为沉重，为此里奈想寻找同伴帮忙。

公寓（アパート）

到102室和真奈美对话，告诉她自己现在在致力化石发掘，真奈美很愿意帮忙。

森・憩いの丘

和基多赛对话，她也加入到里奈的队伍中来。

商店街・服装店

服装店在商店街的最里面，进入后调查地上的青色长板，获得道具长板（长い板）。

博物馆

来到博物馆门前，与真奈美和基多赛分别对话后过桥，但即便是三人合力也无法推动。将之前获得的长板对化石使用后会自动利用石头为支点做成一个杠杆，再次和他们对话一次，三人准备一起跳上板的另一头，利用杠杆的力量移开化石，但化石下并没有什么特别的东西。

博物馆・展示室

刚才飞走的化石竟不偏不倚地落在了展览馆，哈里森正在向镇长炫耀，镇长看到化石当场晕倒。原来这是由一名化石职人化成的，据说是受到了佩拉米特的诅咒。



后篇

侦探事务所

调查桌子，可获得蜂蜜（はちみつ）。在里奈准备离开事务所进一步调查时，老管家递来一封信，拆阅后得知这是怪盗摩洛克西准备偷走琥珀珠的行窃预告。

博物馆・门前

和哈里森对话后将怪盗的预告给他看，哈里森表示愿意接受这个挑战。随后，老朋友“爱的战士”达利亚警官登场，把怪盗的预告给她看后，被其要去留作证据。

博物馆·展示室

和镇长对话后可得知以下消息：

1 所谓化石职人，是受别人委托而探求化石的一个职业。
2 在佩拉米特地区附近挖掘化石的人，会受到诅咒。

进一步调查展台上的琥珀珠和化石职人，里奈突然来了灵感，也许这个琥珀珠正是化石职人丢失的眼球。再次调查琥珀珠，选择第二项"玩游戏"（ゲーム），和哈里森比试谁先把琥珀珠投入化石职人的眼眶，不过最终谁也没投进。

博物馆·门前

和真奈美对话完毕后她先行回家，而基多赛却执意留下帮助搜查。达利亚警官也是王八看绿豆，欣然同意基多赛留下协助调查事件。

公寓（アパート）

再次来到真奈美家，调查梳妆台可获得指甲油（マニキュア），将指甲油和蜂蜜调和，并把调和出的特殊蜂蜜注入章鱼烧的器具（たこ焼き器皿）可得到假琥珀珠（ニセの琥珀珠）。

商店街

在商店街被不明人士撞了一下。

博物馆·门前

警官、基多赛和警卫三人守着博物馆门不让进，和他们分别对话后，调查镇长的胸像并双击使



用气球，利用气球变化出的鬼怪声音把三人吓跑后进入博物馆。

博物馆·展示室

正准备用假的琥珀珠交换真的，门前响起人声，难道是警官他们回来了？得赶快躲起来！但空旷的大厅实在无处可藏，双击使用相框，可以将自己伪装成一幅画。岂料进来的并非警官，而是一只粉红色的怪物，这只怪物将墙壁上的馆长画像打破后离去。

总算从怪物手中有惊无险地逃生，哈里森进来询问里奈有没有什么大发现，选择"馆长の肖像画"后哈里森会发现肖像画挂歪了并上前调整，趁他背对时，赶快用假琥珀珠（ニセの琥珀珠）交换展台上的琥珀珠。交换完毕后另一名哈里森走进展示室，其中肯定有一个是怪盗乔装而成的。后进来的哈里森滔滔不绝说了许多考古方面的专业知识，因此里奈确定第一个哈里森是假的。

被识破的怪盗现出真身，并夺走了展台上的假琥珀珠离去。里奈把真的琥珀珠装进化石职人的眼眶中，化石职人终于从诅咒中解脱了。

（第三话 完）

第四话 追忆 前篇

侦探事务所

这次故事的开头，老管家在教里奈如何进行哭的表演。真奈美又慌慌张张地跑进事务所，惊惶失措的她似乎有重要的事情要告诉里奈，但一时语不成句。招待她喝了一杯茶后，终于平静下来，她告知里奈，自己发现了一具尸体！

继续和真奈美对话后可获知如下信息：

1 尸体的发现地点是在镇外的鬼屋。
2 真奈美对尸体的年龄、性别以及腐烂程度一无所知。
3 她确信自己肯定是看到了尸体的，绝对不是眼花或幻觉。

和管家对话后，里奈决定亲眼去看下现场。

洋馆

所谓的鬼屋是一个阴森的洋馆，向右边走可以

看到真奈美，她自称对这里很熟，并很快把里奈带到了洋馆的中庭，真奈美指着右边的门告诉里奈尸体就在里面。打开门进入温室，可看见场地中央躺着一个男孩，但怎么看也不像是尸体，只是睡着罢了。调查一番后再次确定只是真奈美小题大做，正想离开时，真奈美的保护神基多赛登场并嚷嚷着要鉴识尸体，当发现男孩不过是睡着后，基多赛又说要使沉睡的王子苏醒，必须依靠公主的吻才行。真奈美扭扭捏捏地跟基多赛扯东扯西，里奈想对沉睡的男孩做进一步调查被真奈美制止。

侦探事务所

回到事务所左上角的房间，向老管家告知情况，老管家说可以发明一种特殊的闹钟叫醒男孩，但是目前材料不足，让里奈去寻找发声装置。

博物馆・门前

调查板报上的镇长海报，得到“图钉”（画鋲）。

洋馆

进入洋馆内部，对墙壁上的海报使用图钉，接着在书柜旁发现幽灵小姐可珑，可珑愿意带领里奈参观洋馆。经过一番的摸黑后回到原来位置。沙发的浮起多少让里奈吓了一跳，不过却意外地在沙发下找到了“发条”（ネジ），随后调查盔甲可得到盔甲的护腕（ガントレット）。

洋馆除了阴森恐怖外，最引起里奈注意的就是桌上并排陈列的闹钟，原来这些都是可珑的收藏。可珑问里奈喜欢不喜欢闹钟，选择“是”（はい），可珑会让你挑一个喜欢的带回家。调查最右边的黑色闹钟后可获得“座钟”（置时计）。注意左边的闹钟和中间的闹钟不是快就是慢，因此不要拿错。

森・町民广场

调查镇长身后的帐篷可获得“小熊装饰品”（クマの置物）。

森・安らぎの泉

调查大树，摇动几下后，在地上可发现一片落叶（落ち叶）。

商店街

进入第二间果子屋，调查下方的盘子可获得“和式巧克力”（和风チョコ）。之后进入第一家古董店，把发条（ネジ）给他看，他解释说这个发条是非常了不起的古董，问里奈肯不肯把发条让给他，答案自然是否定的。下面来到倒数第二间占卜店，向占卜师打听洋馆的事情。可得知：

1. 洋馆中有某种机关会让孩子们睡着。
2. 布下这种机关的是真正的幽灵。
3. 里奈见到的可珑就是幽灵之一。

再把落叶（落ち叶）和护腕（ガントレット）给占卜师看，可得知落叶中储蓄着大地的精华，而护腕由于长期受到灵气萦绕，具有耐火的特性。

侦探事务所

把“座钟”（置时计）和“小熊装饰品”（クマの置物）交给管家后走出房门，待房间里一阵电闪雷鸣过后，再次走进可在桌面调查得到“特制闹钟”（特制目覚まし时计）。

洋馆

进入刚才男孩沉睡的温室，对男孩使用特制闹钟，但似乎没有什么效果。和基多赛对话后，调查她起身的地方可获得“橡胶糖”（グミキャンディ）。之后趁着真奈美和基多赛吵架之际，再次调查男孩，发现“他”的背上有一个洞，原来并非真人，而是一个人偶罢了。

侦探事务所

和发明室的老管家对话，得知该人偶出自名匠斯潘兰萨之手。

洋馆

再次回到温室，里奈准备给人偶上发条，真奈美和基多赛也抢着来上发条，结果就是在哄抢中发条掉落在地，并被路过的一只猫叼走。从中庭返回，走进洋馆正门，对猫使用“和式巧克力”（和风チョコ），它会追着巧克力跑走，趁机捡起地上的发条。之后再度返回温室，对人偶使用发条，人偶开口说话了：“是你们把我唤醒的？”



后篇

洋馆

苏醒的人偶仍然记得自己的名字和生父，但似乎失去了歌声。在里奈和真奈美的鼓励下，人偶鼓起勇气唱了一曲，虽然走调了，不过为了不让他伤心，里奈还是表现出很欣赏的样子。但关键时刻基多赛冲进来大嚷歌声走调，遭到里奈和真奈美的责怪后离去，不过依然无法挽回人偶低落的情绪。

调查温室门旁的紫色玻璃，发现这款玻璃的颜色和其他的不太一样。人偶告诉里奈，这款玻璃原本是正常的，自从人偶失去唱歌的能力后，玻璃的颜色就变了。不过再回想起来，人偶之所以会失去歌声，也是因为某日他在唱歌时被玻璃发出的强光照射所致。进一步询问人偶可得知：

1 房间里的玻璃是特制的，只要人偶唱歌，这些玻璃就会闪闪发亮，但是只有那块玻璃始终保持着紫色。
2 以前人偶在唱歌时，总有一个女孩会在角落聆听他的歌声。在人偶失去美妙歌声的当天，该女孩也在现场聆听他的歌。
3 当天，女孩在听歌时向着人偶走近，在碰到玻璃的一刹那，强光从玻璃发出。

聆听完毕后，人偶让里奈去帮他寻找那个女孩。在洋馆前的长椅上和基多赛对话，她对方才里奈和真奈美的态度很不理解，并负气跑走。

侦探事务所

向发明室的管家说明情况得到如下情报：

1 歌声之所以变得不好听，是因为玻璃损坏导致房间的共鸣发生了变化。只要能修好玻璃，歌声就能恢复正常，但修理费用非常昂贵。
2 镇长可能对洋馆的主人颇为知晓。

商店街

进入古董店和店长对话可得到棒棒糖（フェイクキャンディ）。

森林・町民广场

和镇长对话，得知洋馆已经50年内没有人居住了，以鬼屋闻名。很多孩子潜入探险，但是在该馆正式对外开放后，反而没有多少人愿意去了。

侦探事务所

和管家对话，既然洋馆已经50年没有人居住，那么人偶要找的小女孩很可能已经变成了老太婆。

洋馆

和人偶对话，提到100年前沉没的“泰玛尼克号”。

侦探事务所

向老管家打听泰玛尼克号，管家说毕竟船已经沉没了100年，这么古老的事情还是去问古老的幽灵比较好，末了还递给里奈一封书信，内容竟然又是怪盗写来的犯罪预告——这次他的目标正是那个会唱歌的幻之人偶。

商店街

进入占卜屋打听寻找幽灵的方法，占卜师告诉里奈利用玻璃和灵木制成的特殊透镜可以看到幽灵。

森林・安らぎの森

先把棒棒糖（フェイクキャンディ）和落叶（落ち叶）合并成“枯叶包裹的棒棒糖”（キャンディの枯叶包み），然后把棒棒糖投进篝火里，再使用护腕（ガントレット）把棒棒糖从火里取出，得到“幽灵透镜”（幽灵レンズ）。

洋馆

来到洋馆，达利亚警官再次登场，她表示这次一定要将怪盗绳之以法。得知怪盗的目标是温室里的人偶，就将通向温室的道路封锁住了。连里奈都不被允许进入，理由是里奈有可能是怪盗乔装而成的，除非里奈能证明自己不是怪盗。

先进入洋馆，用透镜调查两盏壁灯、桌上最左边的花瓶、右面墙上的挂钟，可发现所有幽灵。和可珑对话两次，发现可珑也是幽灵，由于里奈发现了这个秘密，幽灵们决定将里奈杀死——虽然最终不过是可珑吓唬里奈的闹剧而已。闹剧结束后再次和可珑对话，可得知如下事实：

1 房间里的不可思议现象都是有原因的，比如会飞的沙发其实是用钢丝悬挂的。
2 可珑和一般的幽灵不一样，不用透镜就可以直接看见她。
3 可珑就是人偶所要找的小女孩。

再次去找达利亚警部处，被允许进入调查。进入温室跟人偶和真奈美分别对话，告诉人偶可珑就是他要找的女孩，不过可珑是路痴，只有跟随歌声才能找到这里。

为了见到可珑，人偶开始唱歌。这时出现的怪盗却只是一个小插曲，没有对人偶出手就扬长而去。

来到中庭可发现石像背后躲藏的可珑，可珑对于自己犯下的错误非常内疚，因为她才使得人偶的歌声变成现在的样子。她想对人偶道歉，可又没有勇气。在里奈的鼓励下，可珑终于在温室的门前对人偶的歌声进行了赞扬和鼓励，得到鼓励的人偶再次自信地唱起歌来。

这时，以前叼走发条的野猫再次出现，受到惊吓的可珑站立不稳而跌倒，随后消失不见。里奈进入温室，再次和人偶对话并鼓励他唱歌，人偶的歌声终于恢复了往日的优美。而里奈注意到的，却是那块原先淡紫色的玻璃已经变得光鲜明亮，可珑会在这块玻璃中，永远永远聆听着人偶的歌声，彼此将不用再忍受100年的孤独。

（第四话 完）

第五话 侵略 前篇

侦探事务所

这次一改惯例，基多赛成为大惊小怪冲进事务所的人。她气喘吁吁地告诉里奈，自己捡到了不得了的东西。调查桌面后得到福引辅助券，经仔细调查后得知，集齐5枚该券就可以换到高级牛肉。再次和基多赛对话，基多赛兴致勃勃地要再去收集4枚福引券后举行烤肉大会。待基多赛和真奈美走后，管家将侦探协会授予里奈的侦探资格证交给里奈。

商店街

来到商店街的果子屋，可找到香蕉（山盛りバナナ）。

喷水池前，遇到第二话列车上的老鼠，原来它终于被乘务员从车上赶了出来，流离失所来到这里。将福引辅助券给它看后，它告诉里奈喷水池里有类似的东西，调查水池，得到被打湿的福引辅助券。

来到服装店见到伊伯奴，得知要得到福引辅助券就得在百货公司大量购物，目前香蕉和巧克力的促销活动会赠送福引券。另外，百货公司的7楼即将举行海洋民族的秘宝展。经调查，桌上的熨斗可以烘干之前水池里捞出的福引券（对熨斗使用福引券即可）。

森林・町民广场

用之前得到的香蕉和Choco Banana的店主交换可得到第三张福引券和巧克力香蕉（チョコバナナ）。

公寓（アパート）和第一个门的鸭嘴夫人对话，得知她本来也有福引券，只不过和废纸一起扔掉了，而废纸已经被废品回收所回收。

森林・憩いの丘

调查废品堆，可以得到第四张福引券。

博物馆

和镇长对话后得知他并没有福引券，不过可以得到一张秘宝展的招待券，该招待券必须要四人同时使用才有效。另外，镇长还告诉里奈，这次的秘宝又被怪盗给盯上了。

侦探事务所

再次见到基多赛和真奈美，基多赛说他们在别处的狭缝中看到了福引券，但是由于手不够长所以够不着。里奈将自己的战果给基多赛看了以后，管家得知了他们在收集福引券的事情，由于管家之前也在百货公司买了工具，因此也有一张福引券，这样就凑齐5张了。之后把招待券给管家看，约他一起去看秘宝展。

百货公司（デパート）・1F

来到百货公司，真奈美和基多赛分别奔向秘宝展和福引兑换处。由于不放心真奈美，里奈让基多赛和管家赶快一起上电梯。但是基多赛要求先用福引券兑换牛肉，聪明的里奈知道一旦她兑换到了牛肉，就不会去看秘宝展了。

百货公司（デパート）・7F

来到7楼，却不见管家的踪影，和真奈美对话后得知，管家在楼上。顺着右边的楼梯上楼可见到管家，管家说他正有事情要处理，等处理完毕后就会看秘宝展。返回展厅门口，将招待券给检票员看，但由于未满四人不让进入。把福引券交给基多赛，她会兴高采烈地去兑换牛肉。而真奈美由于没能看秘宝展

而非常扫兴，因此决定以购物来派遣心中的郁闷。

再次顺着楼梯找到管家，看到他竟然像孩子一样玩着电动木马，里奈顿时无语。正想乘电梯返回一楼，达利亚警部再次摆着POSE出现，并怀疑里奈是怪盗乔装的。为了证明自己不是怪盗，里奈出示了侦探资格证。和达利亚详谈，得知这次她从镇长处借到了先进的防盗系统。

百货公司（デパート）·1F

发现地上被拔掉的插头，调查后把插头插上，警报声响起，看到怪盗已经出手了。

百货公司（デパート）·7F

和达利亚警官对话，得知怪盗应该还没有逃出大楼。向秘宝展的检票员询问不在场证明，两个检票员愿意互相提供不在场证明，并且除了送牛奶的人外，没有人进入这里。走上楼梯，管家问里奈到底出了什么事，里奈告知其秘宝被偷，并要求协力破案。从管家处可得知，他一直在这里乘坐电动木马，警报响起后，只有一个人慌张地进入这里，就是站在一旁的红发男子。

询问红发男子，得知他没有不在场证明，并声称没有见到任何可疑人物。

百货公司（デパート）·1F

询问警卫，警卫说1楼的客人都可以为他提供不在场证明，没有可疑人物进出大楼。

询问基多赛和真奈美，得到道具“不求人”（まごの手）。基多赛的不在场证明可由店员提供，真奈美的不在场证明可由基多赛提供。

百货公司（デパート）·7F

和达利亚对话，达利亚会询问谁比较可疑，回答“セールスマン”。再次走上楼梯和红发男子对话，他表示很快就能证实自己的清白。再次和达利亚对话后，红发男子会走下楼梯，并很快用语言把达利亚迷得神魂颠倒，以至于达利亚坚信他是清白的。为了让红发男子显出原形，里奈对他使用了“不求人”（まごの手）。红发男子被挠到痒处后立刻发出不经掩饰的大笑，这正是怪盗摩洛克西的招牌笑声。摩洛克西见已被识破，立刻利用烟幕弹的掩护逃走。

走上楼梯和管家对话后进入粉红色大象的门，怪盗已经得到了秘宝，将两块秘宝组合后，硕大的飞碟出现在百货公司的上空。



后篇

宇宙船·格纳库

等里奈醒来，发现自己身在完全陌生的地方。走出粉红大象，向左进门可到达宇宙船·L1。

宇宙船·L1

L1有三个门，左边的门暂时无法打开，调查中间的门可发现管家被关在里面。老管家让里奈先不要管他，优先寻找其他同伴。

宇宙船·R1

回到格纳库，从格纳库右侧的门进入R1。这里门比较多，依次调查上方的三个门，从左到右分别关着基多赛、真奈美和怪盗摩洛克西，暂时没有办法解救他们。调查最右边的门会听到异响，为防英年早逝，里奈慌不迭地逃回格纳库，在确认安全后长舒一口气。

宇宙船·格纳库·粉红大象内部

调查地面可获得“怀表”（怀中时计）和“购物袋”（买い物袋），仔细调查购物袋，可进一步得到干电池、除虫剂（虫除けスプレー）、一袋玻璃球（ビーズセット）、健康茶和空杯子（コップ）。

宇宙船·格纳库

靠近右边的门，对门使用杯子可以听到宇宙人正在审问怪盗。可得知怪盗得到的秘宝是一种六次元放射物质，该物质可用于重力制御技术。

宇宙船·管制室

经过宇宙船的R1和R2可到达管制室，躲在一

旁偷听两个宇宙人的对话，得知它们要以大威力的毁灭炮消灭地球上的人类，不过里奈探听到了一个重要消息，就是该飞船内的几乎所有控制按键都必须保持干燥，否则就会失效。

宇宙船・R2

这时右边的门无法打开，需要对电子门锁使用健康茶后方可通过。

宇宙船・L1

依然用健康茶打开门锁后进入，和老管家对话。老管家问里奈用什么方法可以阻止外星人的地球征服计划，回答是：“炸弹！”把干电池、除虫剂、玻璃球、怀表四种材料交给他，可得到简易炸弹。不过这个爆弹安置在哪里，仍是里奈亟待解决的问题。

调查自行车，可得到自行车的龙头（自转车のハンドル）；调查自行车右边的橙色破板，可得到方块状的谜之物体。

宇宙船・保管库

从管家的房间内出来后向左可由L1到达L2，再由L2向右可到达保管库。（记得一路都要用健康茶打开门锁。）秘宝就陈列在保管库的保护罩里，该保护罩的安全性非常好，即使使用了健康茶也无法打开。

宇宙船・格纳库

回到格纳库和管家对话，管家说粉红色的大象可以改造成飞船，利用该飞船就能逃脱，不过仍然需要搜集材料以制作引擎和操纵杆。将之前得到的谜之物体和自行车龙头交给他，得知这个谜之物体是重力制御单位，可用来作为引擎；自行车龙头也是现成的操纵杆。

宇宙船・R1

管家负责改造飞船，里奈要做的就是救出基多赛、真奈美和怪盗，方法依然是对门锁使用健康茶。基多赛和真奈美逃出后向格纳库方向准备撤离，而贼心不死的摩洛克西则跑向相反方向以追寻秘宝。

宇宙船・R2

站在管制室的门前，怪盗向里奈询问秘宝藏在哪里，对于里奈的缄默，怪盗自作聪明地以为前面



的管制室就藏着秘宝。一头冲进管制室的他立刻被外星人发现，见情况不对，怪盗立刻向相反方向逃跑，外星人部队紧追不舍。由于怪盗间接了吸引敌方注意力，里奈得以更方便地行动。

宇宙船・管制室

进入管制室，这里的外星人已经全部尾随怪盗而去。趁此空隙，把简易炸弹安置在外星人大炮的中央。

宇宙船・格纳库・粉红大象

进入改造好的大象飞船，和管家对话后得知，尽管飞船已经可以飞行，但由于能量源不稳定，在飞行过程中很有可能会坠毁。

宇宙船・保管库

和怪盗对话，他也不知道如何从保护罩里取出秘宝。对秘宝两侧的按钮分别使用健康茶，发现茶量已经不够了，再次调查按钮，身后的蘑菇人会产生反应。点击它，它会站在按钮上，怪盗在另一侧按下按钮，保护罩终于解除了。由于必须两个按钮被同时按下保护罩才会消失，因此怪盗无法脱身，最后由里奈进去拿到秘宝。摩洛克西正欲将秘宝抢夺回来，宇宙船的某处传来激烈的爆炸声。仓皇之中，摩洛克西不管秘宝先行逃窜出去。

宇宙船・格纳库・粉红大象

把秘宝交给管家，得知该秘宝会放射出一种神秘的能源，这种能源可以让飞船在宇宙中平稳飞行。不过要让飞船起飞，必须要按下格纳库中的开关。但粉红大象已经被外星人包围，关键时刻还是怪盗挺身而出，在烟幕弹的掩护下顺利按下按钮并及时返回飞船，终于得以离开这个危险的宇宙空间。

（第五话　完）

FINAL FANTASY TACTICS

ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

《最终幻想 狮子战争》是款博大精深的作品，游戏本身值得钻研的地方也很多。在上辑文章中为大家给出了游戏的流程攻略，本文作为资料补遗为大家献上游戏研究以及心得的相关文章，希望能对你彻底剖析本作有所帮助。

文 曹纲 编 雷伊 美编 秋水

PSP 最终幻想战略版 狮子战争
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争
◆Sqaure Enix◆S・RPG◆2007年5月10日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆无对应周边

第一部分 PART 1 深渊迷宫



深渊迷宫（ディープダンジョン）是要到最终战之前，前往贸易都市ウォージリス会发生情节，之后地图上增加深渊迷宫这一处。这里的战斗有些独特的地方，下面来简单介绍一下。

①除了第一次的第10层战斗之外，其他战斗和普通的随机战斗类似，敌人是随机构成的，等级则是参考我方的最高等级。

②战场是一片漆黑，需要利用打倒敌人所出现的水晶来照亮周围，水晶越多画面就越明亮，不过注意敌方会用水晶来回复HP和MP。

③我方出击人数为5人，胜利条件都是敌全灭，胜利后会回到地图画面。以下各层地图中，蓝线标识的是我方出击时的区域，可借此来确定方向和位置。

④在1～9层都有通往下一层的入口，只有在全灭敌人之前找到入口，才能在战斗结束后从地图画面选择下一层迷宫。

⑤入口是5个固定位置中的随机一个，我方同伴走到正确位置时会有找到新路的提示出现。由于高低差变化很大，推荐让设置了转移或者飞行移动的同伴前去探路。在下面的地图中，我们用▲来标识可能的入口位置。

⑥每层迷宫都有4个隐藏物品，其中稀有品很多都是非卖品甚至最强的装备，绝对不要错过。除了要使用BRAVE尽量低的同伴去拿取之外，比较推荐的是初次先找下一层的入口，之后再来本层拿物品。

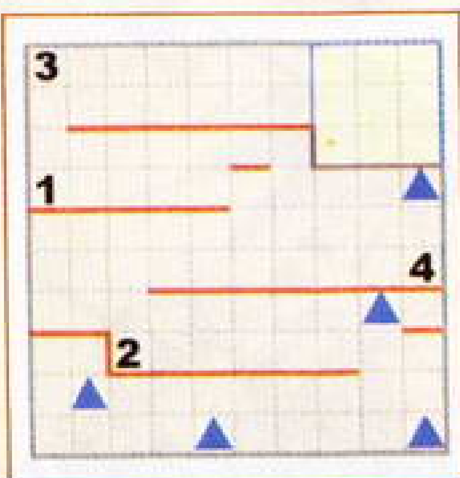
⑦隐藏物品都只能拿一次，因此没拿到稀有品的话就要读档重来。

⑧迷宫一共10层，第10层直接全灭敌人便可过关。注意第10层的NPCビブロス不要让它死亡，过关后加入。

⑨第10层的エリディブス会使用隐藏召唤魔法ゾディアーク，我方召唤士中招后只要不死就能学会。

⑩其他同伴想学ゾディアーク的话，可先让敌方召唤士学会（对他使用），再等他用这招来攻击我方时趁机学习。

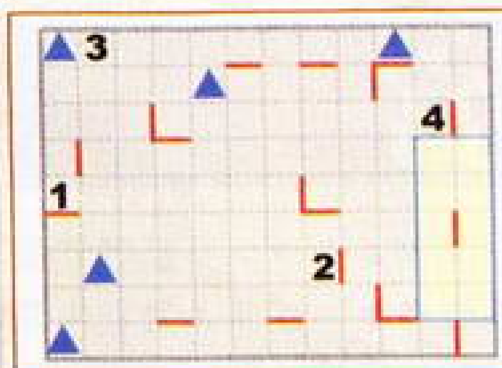
I NOGIAS



本关的地形相差很大，利用算术可以在敌人还没有接近就给予重大打击。由于要寻找下一层的入口，算术时也要注意不要马上“敌全灭”，留下一个敌人后，让它处于睡眠、青蛙等状态，自己可安心去寻找入口和隐藏物品，以后的各层也都是类似的做法。

序号	通常	稀有
1	フェニックスの尾	エリクサー
2	フェニックスの尾	グレイシャルガン
3	フェニックスの尾	ブレイズガン
4	フェニックスの尾	清盛

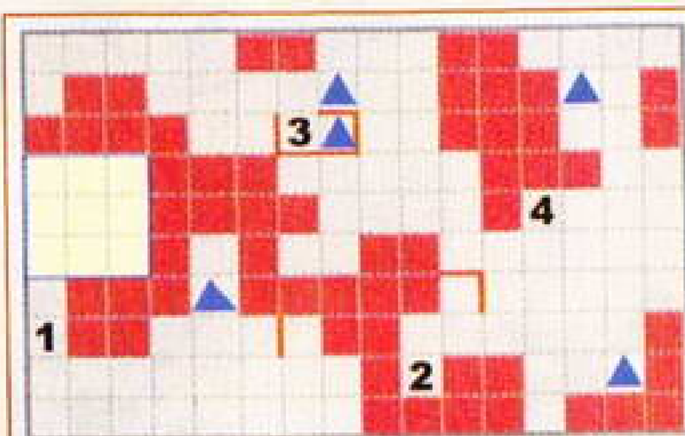
II TERMINATE



本关不死系敌人出现的几率挺高，事先准备好“邪心封印”等应对手段。地形比第一层平缓一些，下一层的入口在两个角落是比较常见的。

序号	通常	稀有
1	フェニックスの尾	エリクサー
2	フェニックスの尾	セイブザクィーン
3	フェニックスの尾	ブラッドソード
4	フェニックスの尾	エリクサー

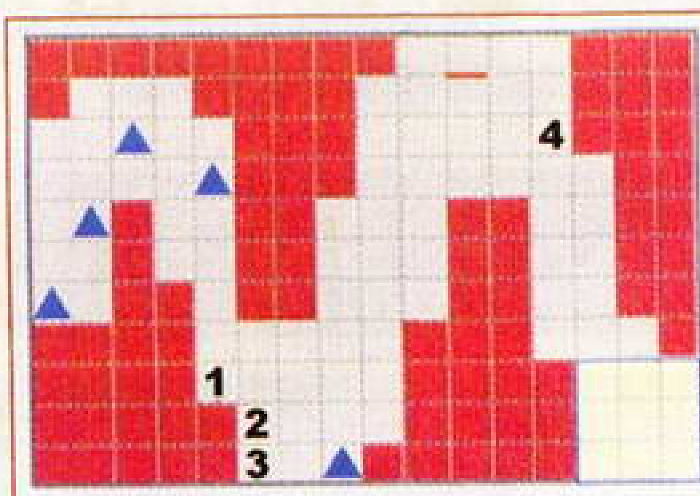
III DELTA



本关不可移动的地形较多，注意我方移动和攻击的范围。

序号	通常	稀有
1	フェニックスの尾	エリクサー
2	フェニックスの尾	与一の弓
3	フェニックスの尾	メイスオブゼウス
4	フェニックスの尾	エリクサー

III DELTA

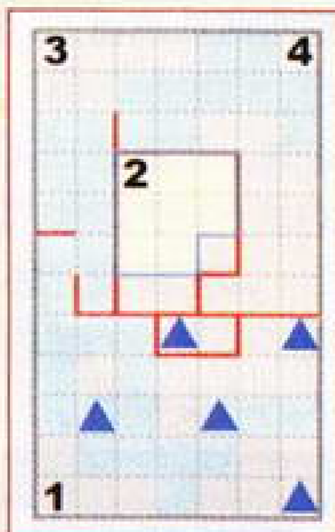


同样有着大量的不可进入区域，战斗会集中在弯曲的路上。隐藏物品和入口也相距不远，找起来会轻松一些。

序号	通常	稀有
1	フェニックスの尾	フェイスロッド
2	フェニックスの尾	カエサルプレート
3	フェニックスの尾	妖精のハープ
4	フェニックスの尾	エリクサー

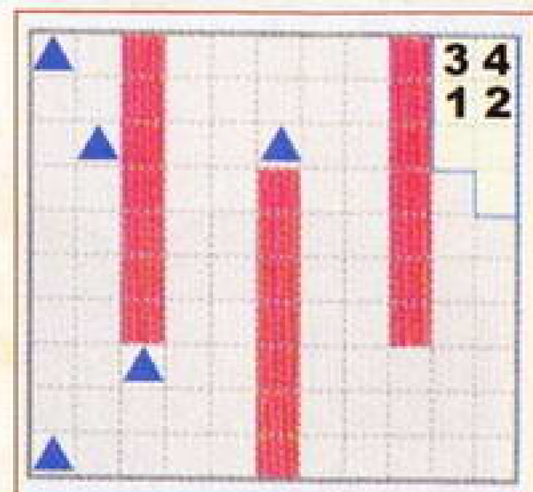
V MLAPAN

看似要和敌人直接交战，不过由于高低差的原因，实际上还是要绕很多路才能交战，要注意敌方无视高低差的攻击。本关的隐藏物品中有第二把圣剑エクスカリバー，而且就在出击位置的附近，可尽早拿取。



序号	通常	稀有
1	フェニックスの尾	エリクサー
2	フェニックスの尾	伊贺忍刀
3	フェニックスの尾	エクスカリバー
4	フェニックスの尾	エリクサー

VI TIGER

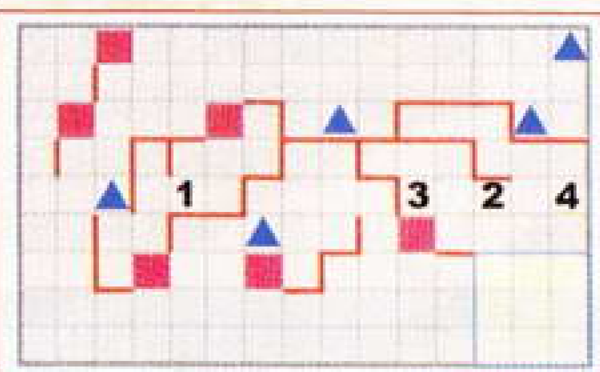


本关范围不大，但是被几堵高墙强行分割成狭长的通道，同样要注意可隔墙攻击的敌人。隐藏物品都在出击位置附近，不想立刻取的话就要注意陷阱。敌人方面，较强的怪物ドラゴン、ベヒーモス开始出现，也是密猎的好机会。

序号	通常	稀有
1	フェニックスの尾	咒いの指轮
2	フェニックスの尾	忍びの衣
3	フェニックスの尾	ブラストガン
4	フェニックスの尾	エリクサー

VII BRIDGE

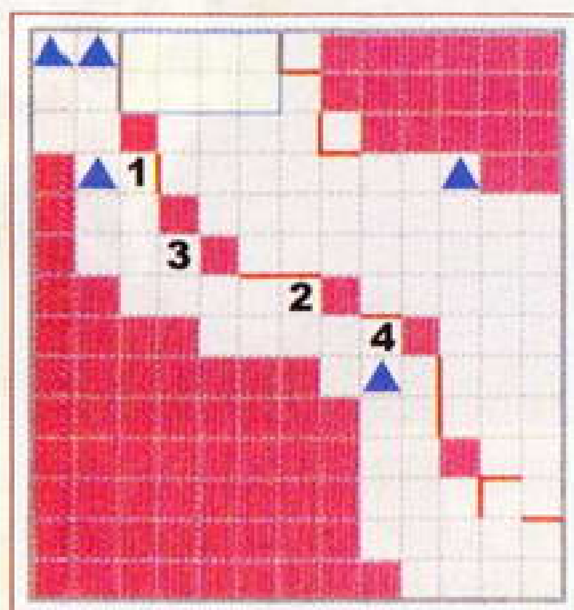
又是非常考验JUMP能力的版面，注意敌人可能会利用地形居高临下来攻击。ヒュドラ会时常出现，它和ドラゴン、ベヒーモス是最后几层的敌方主力。



序号	通常	稀有
1	フェニックスの尾	エリクサー
2	フェニックスの尾	贤者の杖
3	フェニックスの尾	甲贺忍刀
4	フェニックスの尾	エリクサー

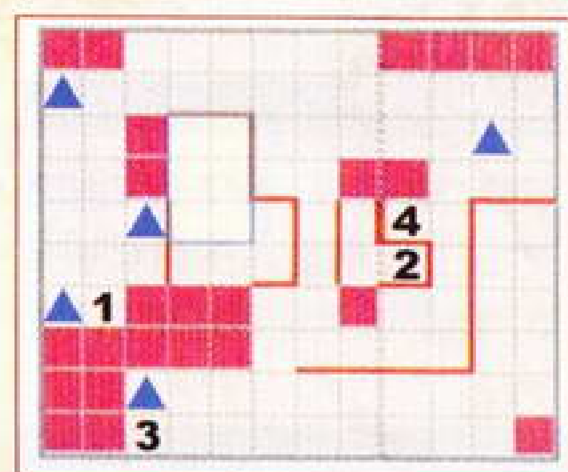
VIII VOYAGE

本关恐怕是最适合利用转移来寻找出口的了，几个可能位置都离出击地点不远。



序号	通常	稀有
1	フェニックスの尾	エリクサー
2	フェニックスの尾	ラグナロク
3	フェニックスの尾	ローブオブロード
4	フェニックスの尾	ペルセウスの弓

IX HORROR



同样适合用转移来寻找入口，注意和敌人的交战可能来得相当快。

序号	通常	稀有
1	フェニックスの尾	エリクサー
2	フェニックスの尾	マクシミリアン
3	フェニックスの尾	グランドヘルム
4	フェニックスの尾	ベネチアプレート

X END

需要比较仔细说的一战，本关的对手是エリディブス再外加多只アパンダ，同时有只ビブロス在我们附近作为NPC。出击人员中要包含想习得隐藏召唤魔法的召唤士，且要有人可使用战技マインドブレイク。本关的隐藏物品在エリディブス初始位置为中心的3×3正方形的四个角上，其中包括カオスブレイド（PS版最强武器）和尘地螺钿饰剑等强力装备，仍然推荐过关后再来拿。

本关无须再找下层入口，打倒全部敌人即可，不过我们的目的是从エリディブス处习得最强召唤魔法，所以不要急于干掉它。干掉麻烦的杂兵アパンダ之后，让NPC处于无法移动状态或者睡眠，免得它来打乱我们的安排。エリディブス会使用异常状态攻击“毒ガエル”，因此全员要装备



防御这些异常状态的百八の数珠或者リボン等。之后エリディブス一般就会使用召唤术来攻击了，其中使用我们要学习的ゾディアーク的几率还是很大的。注意这招范围广且威力大，一般伤害都在400HP以上，我方的召唤士要中了之后不死才能学会，这还是有些难度的。应对的方法就是不断对エリディブス使用マインドブレイク来降低他的魔法攻击力，降到最低时伤害只剩下40HP左右，可轻松习得……之后打倒エリディブス即可过关，和其他BOSS的打法类似，利用比例攻击的グラビデ之类的技可轻松获胜。

本层完成之后再来就是普通的敌人了，会出现不少高级的怪兽，甚至还有可能遇到数只小猪，不妨多来看看。

序号	通常	稀有
1	フェニックスの尾	エリクサー
2	フェニックスの尾	尘地螺钿饰剑
3	フェニックスの尾	カオスブレイド
4	フェニックスの尾	エリクサー

第二部分 PART 2 版本差异

PSP版本和PS版本相比，改动的地方还是很多的，下面就来较仔细地比较一下。

1 增加CG动画

PSP版增加了不少CG动画，例如最初修道院之战后オヴェリア公主被带走、主角和ディリータ吹草笛等情节，但是没有语音还是让人比较遗憾。



2 增加新的同伴

《FFTA2》的主角ルッソ和《FF XII》的人气角色バルフレア的加入为PSP版增色不少，尤其是バルフレア，因为技能的关系，在游戏中会相当活跃。ルッソ的加入是在第3章固定发生的，修道院的三连战之后，经过ゼクラス砂漠时救出他便可在战后让他加入。

バルフレア则不是固定流程加入的，先要到第4章完成ゼルテニア城的战斗之后，再前去炭矿都市ゴルランド（贸易都市ドーター附近的别的城镇也可以）的酒场查看噂话“盗贼について”，接下来去贸易都市ドーター的酒场，查看噂话“求む、护卫！”，离开该地时发生剧情，CG后开始战斗，バルフレア作为NPC参战，胜利之后バルフレア加入。



3 增加新的职业

たまねぎ剑士的转职条件是见习い战士LV6+アイテム士LV6，他的职业等级不是靠获得JP来提升的，而是靠其他职业取得MASTER，每两个职业取得MASTER后たまねぎ剑士的职业等级上升1，到LV8之后自身能力会得到强化。たまねぎ剑士不能装备技能，但是可以装备所有的物品，包括附加多种有利状态的オニオン系洋葱专用装备，不过这些都需要通过联机才能获得。此外，たまねぎ剑士虽然不能装备技能，但是用



一个装备了二刀流技能的同伴转职为たまねぎ剑士时，如果转职时更换为最强装备这项没有打开，那么转职后仍然维持二刀流的装备，只是此时不能再更换武器……

暗黑骑士的转职条件就要高出不少了，它要求ナイトMASTER+黑魔道士MASTER+风水士LV8+龙骑士LV8+侍LV8+忍者LV8+杀害数20，注意杀害数是要求敌人变成水晶或者宝箱后才会算的，密猎也不会计算在内。暗黑骑士的技能还是比较强的，只是无法查看杀害数给转职带来了一些小麻烦。

4 增加新的剧情和战斗

除了之前介绍了的ルッソ和バルフレア加入时的两场战斗外，还有ディリータ救助オヴェリア公主的两场战斗，这两场比较简单，也是流程中必发生的，这里就不多说了。下面简要提一下其他几场新增战斗：

①ランベリー城地下入口，除了对手是熟人アルガス外没啥好说的。

②贸易都市ドーター，在メリアドール加入后来到贸易都市ドーター，就会发生这场PSP版新增的剧情战斗。值得注意的是这个事件的发生时间很短，等到完成下场イグーロス城的战斗后就不会再发生了，因此一定要在这之前完成本战。战斗本身很轻松，给クレティアン一下圣剑技就差不多了，不过要注意メリアドール战斗不能就会GAME OVER。

③ライオネル城城门前，这战是小龙女的新增剧情，需要在圣ミユロンド寺院战斗结束后，且ベイオウーフ和レーゼ（ドラグナー）已经加入，前往ライオネル城即可发生本战。没有发生的话是少看了相关的啰话，去贸易都市ドーター等地方的酒馆，查看啰话“ライオネルの新しい城主！！”后再去便可发生。本战ベイオウーフ作为NPC，注意他是不能战斗不能的。

④イオネル城城内，上一战后的连续战，敌人身上有正宗等好东西，是偷盗的大好机会。BOSS打倒后会变身为黑龙ブレモンダ，要事先做好



准备。本战结束后ベイオウーフ和レーゼ重新加入，比较在意同伴序号的可留心一下。另外，本关ベイオウーフ仍然作为NPC，不过战斗不能也不会有影响。

⑤盗贼の砦，在圣ミユロンド寺院战斗结束后，アグリアス在队伍中的情况下前去ゼルテニア城会有PSP版追加情节发生，然后再去魔法都市ガリランド的酒馆查看“北天骑士团の危机！”的啰话，接着去盗贼の砦便可发生本场战斗，アグリアス会作为NPC出战。敌人身上有不少非卖品，可慢慢偷盗，注意偷盗者的JUMP要在4以上。雷神シド有出战的话，会有相关对话。

无战斗的追加情节有“贤者的礼物”以及“アグリアス和オヴェリア的再会”两段，前者的触发条件如下：

①ムスタディオ、アグリアス加入并一直在队中。
②在第2章开始时，アグリアス手下的两个女骑士アリシア和ラヴィアン加入并一直在队中（这条件经常会被错过，我一周目时也是直接拒绝她们的……）。
③资金超过50万。
④已经进入到第4章。
⑤在巨蟹の月1日（アグリアス的生日）进入北天骑士团范围内的城镇，例如イグーロス城等。

这样就会发生ムスタディオ送口红给アグリアス作为生日礼物的情节，情节结束后资金减少5万、获得饰品ティンカーリップ，其效果为物理、魔法AT+3、永久加速、永久物防强化、永久魔法强化、圣属性强化、女性专用。

情节之后アリシア和ラヴィアン也不要急着除名，她们俩在另一个新增情节中也会登场，那就是アグリアス和オヴェリア的再会。这需要先完成第4章的圣地ミユロンド处剧情战斗，也就是说在最终战之前，前去ゼルテニア城即可发生。アリシア和ラヴィアン在队伍中的话会有出场，不过不在的话本情节也是可以发生的。

5 增加通信机能

PSP版增加了通信机能，在酒馆里面新增的コロシアム和共同战线项目处可进行通信对战和合作，游戏中新增的大量强力装备，除ティンカーリップ之外都是要靠联机来获得的，这也是PSP版的最大特色之一。游戏中原有的大量装备，甚至不能获得的源氏系列（铠除外），都可以通过联机来多次获得。

要进行联机，先得双方都在酒馆中选择同一项（同时为コロシアム或同时为共同战线），然后分别选择“受付”和“申込”，等待检索成功便可开始联机。如果左侧的无线通信开关没有打开的话，游戏中会有提示，打开后再试即可。

コロシアム

通信对战顾名思义就是利用联机来进行对战，战斗时会有一些地方和普通战斗不同，具体列表如下：

①战斗中的数值变化只有JP的改变会保留下来。
②战斗中失去的物品会复原。
③死亡的单位不会变成水晶或者宝箱，而是脱离战斗。
④不能通过对手的攻击来习得アルテマ和ゾディアーク。

对战胜利的一方战后可开3个宝箱，至于失败一方就只能开1个宝箱了。宝箱中的物品是参考双方等级来随机决定的，高等级的话有一定几率出现PSP版新增的强力装备！例如：



平均LV75时 象牙の棒、石化銃、リフレクトリング、カチューシャ

平均LV90时 ハイエーテル、正宗、ブレイズガン、星天の腕輪、ウエスペル、カオスブリンガー、グレイシャルガン、ニルヴァーナ、フランシスカ、アロンダイト、バレッタ、エリクサー、バルムンク、ゲイボルグ、レバリーシールド、ラバーコンシャス、オニオンソード、万能药、アカシアの帽子

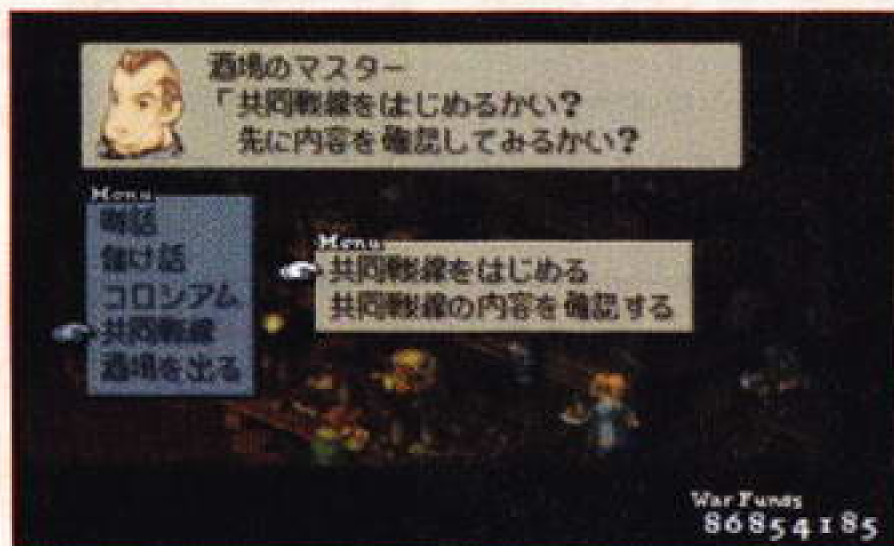
敌我全员LV99时 ウエスペル、フォーマルハウト、ゴールドアックス、ゲイボルグ、バルムンク、アロンダイト、グレイシャルガン、ニルヴァーナ、フランシスカ、おろち、罗月侍武、オニオンソード、リボン、賢者のローブ、レバリーシールド、バレッタ、アカシアの帽子、ラバーコンシャス、ブレイブスーツ、ミネルバビスチエ、オニオンヘルム、星天の腕轮、シャンタージュ、オニオレット、万能药、エリクサー、圣水、ハイエーテル

共同战线

共同战线和通信对战不同，这是双方通信合作来完成关卡的项目，同样也有一些独有的规则。

①双方各出3人，共6人参加战斗。
②同一任务可多次挑战。
③不可使用算术，也不可密猎以及获得金钱。
④可通过同伴的攻击来习得アルテマ和ゾディアーク。
⑤对于敌人可以偷盗以及利用キャッチ来截获武器，但是不能对同伴使用。
⑥战斗不能的我方单位不会死亡。
⑦战斗中消费或者损坏的物品战斗后会复原，而战斗中从敌人处偷盗的物品、利用水晶习得的技能等都会保留下来。
⑧敌人等级是参照合作双方的最高等级。

任务完成后会有评价，最高为5★，战后获得的宝箱数量和★数量相同。要先尽量获得高评价，



就要少出人、尽快结束战斗以及战斗结束时没有我方单位处于战斗不能的状态。宝箱内的物品是一定范围内随机决定的（各任务不同，后期的任务可获得的装备更好），初中期就可获得较好的装备，但是PSP版新增的装备都只能从通关后新增的任务中获得。

可进行的任务是随着章节而增加的，而游戏通关后，在THE END之前会有保存通关存档的提示，正常存档结束后，再读档即可选择通关后的任务，具体见右表：

第1章	チョコボ保护团
第2章	チキンレース、宝箱争夺战、トウホ ウフハイ、家宝を取り戻せ
第3章	うたげの夜、地雷原を越えて、ポイ舍て取締り
第4章	亡灵骑士团、神殿骑士试验（4连战）、オールスター决定战
通关后	カウントダウン、ナイトメア、ブレイブストーリー（10连战）、つむじ风

6 细节变动

①LOGO更新，游戏画面变为16：9的宽屏显示，各场景都经过重新补完。
②学习技能时，按住□键移动的话，背景不会变动，原来可让JP9999的BUG已经修正。
③利用二刀流来复制装备的BUG也已经修正，非卖品也不再是大路货。
④同伴的最大数量由PS版的16个提升到24个，这个改进还是非常有用的。
⑤随着画面变成宽屏显示，编成时一行的人数也由4个变成5个。
⑥刚剑技对于无装备的人或怪兽也同样有效，这可以说拯救了メリアドール。
⑦真言、里真言的随机使用次数上限由PS版的6次增加到10次，实用性略有提升……
⑧通过毛皮骨肉店把好装备带到二周目的秘技已经无效，这让人有些遗憾。
⑨取消了PS版“SELECT+START+L+R”的软复位，这点让我很是不满（编按：不只是你，很多人都不满！），没有必要而且浪费了不少时间。
⑩使用技能时有较明显的拖慢……这也是PSP版最为人诟病的地方。

其他还有一些细小的变化，这里也就不一一列举了。

第三部分 PART 3 培养心得

魔法都市ガリランド

本作的战斗中，装备和技能的搭配是最重要的，贵重的装备主要是通过剧情、隐藏情节、隐藏物品、密猎、联机等方法获得的，这里主要来说说技能方面的培养。

1 JP的获得

由于本作独特的职业系统，JP的获得在游戏中的作用甚至超过经验值的获得。在战场上的行动都会获得目前自身职业的JP，注意必须是成功的行动，没打倒敌人、给HP全满的人回复、唱歌加速却全部MISS，这些都是拿不到经验值和JP的。要尽量方便地获取JP，首先要在辅助技能上装备见习战士的“获得JpUP”，特殊职业同样要优先学习这一技能。由于辅助技能中也有攻击力UP、魔法攻击力UP、二刀流、密猎等等，也可将练级和剧情战斗分开，在剧情战斗中装备所需的辅助技能。



接下来就要选择最方便的获取JP的方法，最简单的就是见习战士的“ためる”，对自身使用且一定成功，练级时可将第二攻击技能设为见习战士的“基本技”，将最后一个敌人睡眠或者变成青蛙、小鸡之类的，这样就可以专心练级了。不过对于剧情同伴的特殊职业，大多没有这项技能，所以得寻找替代的方法。高几率成功的盗贼技能“ギル取り”、直接攻击后用ポーション或者チャクラ来回复、用吟游诗人的应援歌、战いの诗等来连续强化同伴等等，都是各时期比较常用的方法。

战场上获得JP时同伴也会获得该职业的少数JP，完成酒店的委派任务也可获得JP，这两点可作为JP取得的辅助办法。此外，随着获得JP的增加，该职业的等级也会随之提升，这样每次行动所获得的JP也会随之上升不少，职业MASTER所需JP看起来是天文数字，实际上比最初想像的会容易不少。

2 职业与技能

和剧情同伴后期主要是以自身的特殊职业为主不同，主角以及初期的大众脸同伴就得为一个较好的职业而按照计划努力，即使是剧情同伴，

也需要习得适当的其他职业的技能来提升本身的战力。初期的大众脸有个3～4人就可以了，后期还是特殊职业更为强力。职业方面，男性可以诗人为目标，女性则以舞娘、算术士等为目标，主角可向侍、忍者方向努力，后期都可向模仿士方向考虑。职业的等级初中期可只考虑转职的需要，无须马上追求MASTER，可将有限的JP优先用来学习更有用的技能，例如见习战士的“获得JPUP”、“ためる”，モンク的“チャクラ”、“苏生”，アイテム士的“フェニックスの尾”、“メンテナンス”，侍的“白刃取り”，忍者的“二刀流”，吟游诗人的“应援歌”等等。

不急于追求职业LV8和MASTER还有两个好处，一是利用战场上的水晶来习得技能时，要求这些技能所需职业已经可转职且这些技能还未学会，多用水晶学习的话可节省不少JP。在战场上可破坏或者偷盗敌方的装备，以此来增加变成水晶的几率。二是部分高级魔法是可以通过受到敌人攻击的方式来学习的。除了之前提到过的アルテマ和ゾディアーク，还有バハムート、ヘイスジャ、ブリザジャ等高阶召唤兽与魔法。学习的方法同样是受到该魔法的攻击且不死，同时自己的职业是可以使用该魔法或召唤兽的，例如要学バハムート就要转职为召唤士，学习ブリザジャ就要转职为黑魔道士。如果对方的复数攻击范围内有我方多个满足学习条件的人，那么一次只能由其中一人习得。还要提醒的是，除了アルテマ和ゾディアーク，其他高阶魔法等满足条件时习得的几率只有约1/3。

3 经验值

经验值的取得也要有成功的行动，取得的量则看敌我方的等级差，因此练级最快的方法就是把自己的物理攻击力降到1后去敲打LV99的青蛙……当然，要重点提升等级的话，就需要装备算术士的辅助技能“取得ExpUP”。将无关的人都干掉或者石化，并让自身狂战士化的话，利用自动行动的设置可以让人自动练级，一两个小时后从LV1到LV99也不是不可能。等级会直接影响到通信对战中获得的奖品，因此后期还是有必要去专门练级的。

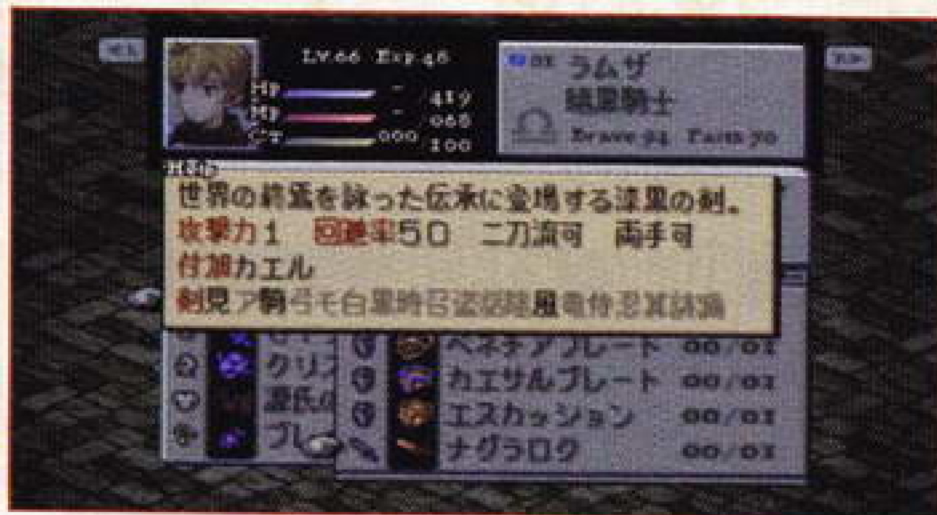
4 降级练人

由于各职业的成长率不同，多次转职学技能也会导致最终高等级时技能都学会了，基础能力却不堪大用，不过和PS版一样，我们还有补救的办法，甚至可以锻炼出几乎无敌的人物！这其中要利用到的就是ドルボダル湿原的陷阱デジェネレーター，具体位置如下图，距离我方出击位置并不远（从ランベリー城前去）。



陷阱一般就是位于隐藏物品之处，如果没有装备“移动发现物品”的移动技能走到该位置，就会踩上陷阱。不同的陷阱，有受伤、睡眠、死亡宣告等不同作用。我们现在要利用的デジェネレーター其效果则为等级下降……不停踩上陷阱的话，可一直降低到LV1，其中最快的就是利用转移移动（テレポ）。转移时可移动到地图的任一位置，但是有成功率，移动到自己移动力范围内成功率是100%，多出一格成功率-10%，移动到最远的角落基本都会失败，这样就算再踩了陷阱一次……降级时选择成长率较低的职业（例如诗人和舞娘等），将来再练级时则选择模仿士、たまねぎ剑士等高成长职业，这样能力可飞跃提升。此方法还可以反复进行，不过游戏本身的难度不算太大，弄太高的数据也没多大意思。

第四部分 PART 4 非卖品



游戏中后期的强力装备大多是无法在商店购买的，主要入手方法有偷盗、密猎、隐藏物品、用キャッチ接获忍者投掷的武器、联机的奖品等，也有几个是同伴加入时的装备，例如エクスカリバー。PSP版第4章的新增战斗和剧情中，战利品以及敌方装备中也有一些是非卖品，要事先做好偷盗的准备。PSP版新增的装备绝大多数都是依靠联机来获得的，而PS版原有的装备也可以利

用联机来获得，这点后面就不一再重复了。由于是非卖品，下表中就只列出卖出的价格（不可密猎获得的基本都是 5G），而隐藏物品都是指稀有品。此外，名字前有☆标志的是 PSP 新增的物品。

武器

武器名	攻击	回避	卖出价	其他	主要入手方法
短剑					
ゾーリンシェイプ	12	10%	6000G	追加：睡眠	密猎：プレイグ（稀有）、キャッチ：忍者LV95–99
剑					
ブラッドソード	8	5%	1250G	HP 吸收	偷盗：ガフガリオン、キャッチ：忍者LV12–14、密猎：ヒュドラ、隐藏物品：ディープダンジョン地下2阶
マテリアブレイド	10	10%	5G	クラウド专用，可使用リミット技	隐藏物品：ベルベニア活火山、キャッチ：忍者LV96–99
ナゲラロク	1	50%	10G	追加：カエル	密猎：ポーキー（稀有）、キャッチ：忍者LV95
☆ムーンフェイス	20	15%	5G	追加：永久ヘイスト	共同战线的奖品
☆オニオンソード	50	15%	5G	たまねぎ剑士专用	コロシアム的奖品
騎士剑					
ディフェンダー	16	60%	20000G	无	密猎：タイジュ（稀有）、キャッチ：忍者LV92–94、隐藏物品
セイブザクイーン	18	30%	5G	永久プロテス	メリアドール初期装备、隐藏物品：ディープダンジョン地下2阶、キャッチ：忍者LV95
エクスカリバー	21	35%	5G	永久ヘイスト、圣属性吸收+强化	オルランドゥ初期装备、隐藏物品：ディープダンジョン地下5阶、キャッチ：忍者LV96
ラグナロク	24	20%	5G	永久シェル	隐藏物品：ディープダンジョン地下8阶、キャッチ：忍者LV97
カオスブレイド	40	20%	5G	永久リジェネ，追加：石化	隐藏物品：ディープダンジョン地下10阶、キャッチ：忍者LV98–99
☆デュランダル	26	40%	5G	圣属性，永久プロテス+シェル	共同战线的奖品
暗黑剑					
☆カオスブリンガー	16	0%	7500G	暗属性，追加：黑暗	コロシアム的奖品
☆デスブリンガー	20	0%	5G	暗属性，追加：死の宣告	共同战线的奖品
☆アロンダイト	24	0%	5G	暗属性，追加：スロウ	コロシアム的奖品
☆バルムンク	32	0%	5G	暗属性，追加：ストップ	コロシアム的奖品
☆ヴァルハラ	40	0%	5G	暗属性，追加：战斗不能	共同战线的奖品
斧					
☆ゴールドアックス	30	0%	5G	无	共同战线的奖品
☆フランシスカ	24	0%	5G	无	コロシアム的奖品
弓					
アルテミスの弓	10	0%	11000G	无	密猎：キングベヒーモス（稀有）、后者众多敌弓使装备
与一の弓	12	0 V	5G	无	隐藏物品：ディープダンジョン地下3阶
ペルセウスの弓	16	0%	5G	无	隐藏物品：ディープダンジョン地下8阶
☆宿命のサジタリア	24	0%	5G	无	共同战线的奖品
杖					
メイスオブゼウス	6	15%	5G	物理 AT+2／魔法 AT+1	隐藏物品：ディープダンジョン地下3阶、PSP 版追加战斗ライオネル城城内完成后入手
贤者の杖	7	15%	5G	无	隐藏物品：ディープダンジョン地下7阶
☆ニルヴァーナ	5	15%	5G	圣属性，AT 魔法 +3	コロシアム的奖品
☆ドリームエイド	5	15%	5G	AT 魔法 +4	共同战线的奖品
ロッド					
ドラゴンロッド	5	20%	12000G	属性、强化：雷，付加：サンダー	密猎：ブルードラゴン（稀有）、偷盗：第4章クレティアン等人
フェイスロッド	5	20%	5G	永久フェイス，付加：フェイス	隐藏物品：ディープダンジョン地下4阶
☆星くずのロッド	5	20%	5G	追加：グラビデ，AT 魔法 +3	共同战线的奖品

武器名	攻击	回避	卖出价	其他	主要入手方法
锤					
☆ウエスペル	36	0%	5G	无	コロシアム的奖品
棒					
鯨の髭	16	20%	18500G	无	密猎：ティアマット（稀有）、キャッチ：忍者LV96-99
枪					
ホーリーランス	14	10%	18000G	圣属性　ホーリー付加	密猎：セクレト、キャッチ：忍者LV95
龙の髭	17	10%	22000G	无	密猎：レッドドラゴン（稀有）、キャッチ：忍者LV96
ジャベリン	30	10%	5G	无	隐藏物品：ネルベスカ神殿、キャッチ：忍者LV97-99
☆ゲイボルグ	24	15%	5G	无	コロシアム的奖品
☆グングニル	29	15%	5G	雷属性	共同战线的奖品
铳					
石化铳	16	5%	5G	装备者石化	密猎：ダークベヒーモス（稀有）、偷盗：特殊随机战ゲルミナス山岳
ブレイズガン	20	5%	5G	冰属性，一定几率威力上升	偷盗：第4章ベッド砂漠的バルク，特殊随机战ゲルミナス山岳等、隐藏物品：ディープダンジョン地下1阶
グレイシャルガン	21	5%	5G	炎属性，一定几率威力上升	隐藏物品：ディープダンジョン地下1阶、偷盗：特殊随机战ゲルミナス山岳等
ブラストガン	22	5%	5G	雷属性，一定几率威力上升	隐藏物品：ディープダンジョン地下6阶、偷盗：特殊随机战ゲルミナス山岳等
☆ラス、アルゲティ	12	5%	5G	无	バルフレアの初期装备　、共同战线的奖品
☆フォーマルハウト	18	5%	5G	无	コロシアム的奖品
刀					
正宗	18	15%	5G	无	キャッチ：忍者 LV95、偷盗：PSP版新增战斗ライオネル城城内
☆尘地螺钿饰剑	25	15%	5G	无	隐藏物品：ディープダンジョン地下10阶、キャッチ：忍者 LV96-99
忍者刀					
佐助の刀	14	15%	5G	无	隐藏物品：ネルベスカ神殿、キャッチ：忍者LV95、偷盗：PSP版新增战斗盗贼の砦
伊贺忍刀	15	10%	5G	无	隐藏物品：ディープダンジョン地下5阶
甲贺忍刀	14	15%	5G	无	隐藏物品：ディープダンジョン地下7阶、キャッチ：忍者 LV96-99
☆おろち	20	5%	5G	无	コロシアム的奖品
辞书					
マダレムジエン	11	15%	15000G	无	密猎：モルボルグレイト（稀有）、キャッチ：忍者 LV95-99
反物					
两残绢	15	50%	20000G	无	密猎：ティアマット（通常）
乐器					
妖精のハープ	15	10%	15000G	付加：チャーム	密猎：トレント（稀有）、隐藏物品：ディープダンジョン地下4阶
バッグ					
FSのバッグ	20	0%	30000G	无	密猎：ワイルドボー（稀有）

盾

盾名	物理回避	魔法回避	卖出价格	其他	主要入手方法
カエサルプレート	46%	20%	5G	炎雷冷强化	隐藏物品：ディープダンジョン地下4阶、偷盗：PSP版新增战斗盗贼の砦
ベネチアプレート	50%	25%	5G	炎雷冷半减	隐藏物品：ディープダンジョン地下9阶、偷盗：PSP版新增战斗盗贼の砦
エスカッション	75%	50%	5G	无	隐藏物品：ネルベスカ神殿
源氏の盾	43%	0%	5G	无	共同战线的奖品
☆レバリーシールド	50%	25%	30000G	全属性半减	コロシアム的奖品
☆オニオンシールド	80%	75%	5G	たまねぎ剑士专用	共同战线的奖品

头部防具

防具名	HP	MP	卖出价格	其他	主要入手方法
				帽子	
☆スタイルピット	+60	+100	5G	魔法 AT+3	共同战线的奖品
☆アカシアの帽子	+120	+20	5G	SPEED+2，混乱、バーサク、チャーム无效	コロシアム的奖品
				兜	
グランドヘルム	+150	0	5G	暗暗、睡眠无效	隐藏物品：ディープダンジョン地下9阶
源氏の兜	+130	0	5G	无	共同战线的奖品
☆バンガード	+150	+20	5G	无	共同战线的奖品
☆オニオンヘルム	+200	0	5G	たまねぎ剑士专用	コロシアム的奖品
				リボン	
バレッタ	+20	0	10000G	防止战斗不能(即死)、石化、劝诱、混乱、吸血、狂暴、停止、诱惑、睡眠	密猎：赤チョコボ（稀有）、偷盗：PSP版新增战斗ライオネル城城内、第3章セリア等
カチューシャ	+20	0	10000G	防止死灵、失明、沉默、青蛙、毒、迟缓、无法移动、无法行动、死之宣告	密猎：ポーキー（稀有）、偷盗：PSP版新增战斗ライオネル城城内、第3章レディ等
リボン	+10	0	30000G	防止战斗不能(即死)、死灵、石化、劝诱、失明、混乱、沉默、吸血、狂暴、青蛙、毒、迟缓、停止、诱惑、睡眠、无法移动、无法行动、死之宣告	密猎：ワイルドボー(通常)

身体防具

防具名	HP	MP	卖出价格	其他	主要入手方法
				服	
忍びの衣	+20	0	5G	透明、SP+2	隐藏物品ディープダンジョン地下6阶、偷盗：PSP版追加战斗盗贼の砦
ラバーコンシャス	+150	+30	24000G	雷无效	密渔：ハイドラ（稀有）
☆ミラージュベスト	+120	0	5G	SP+1，睡眠、毒、石化无效	バルフレアの初期装备 ，共同战线的奖品
☆ブレイブスーツ	+160	+40	5G	永久リレイズ ，永久リジェネ	コロシアム的奖品
				铠	
マクシミリアン	+200	0	–G	无	隐藏物品：ディープダンジョン地下9阶
源氏の铠	+150	0	5G	无	PSP版新增战斗ライオネル城城门前完成后，共同战线的奖品
☆オニオンアーマー	+250	0	5G	永久リレイズ、リジェネ、プロテス、シェル，たまねぎ剑士专用	共同战线的奖品
				ローブ	
ローブオブロード	+100	+80	–G	物理AT+2，魔法AT+1，永久プロテス、シェル	隐藏物品：ディープダンジョン地下8阶
☆贤者のローブ	+120	+100	5G	全属性半减	コロシアム的奖品

アクセサリー

饰品名	效果	卖出价格	主要入手方法
	マント		
消えるマント	物理回避35，透明	5G	隐藏物品：ゲルミナス山岳
	靴		
☆ガイウスカリグ	MOVE+2	5G	共同战线的奖品
	腕轮		
☆星天の腕轮	SPEED+1，スロウ、ストップ、ドンムブ无效	5G	コロシアム的奖品
☆贤者の腕轮	全属性吸收＋强化	5G	コロシアム的奖品
	小手		
源氏の小手	物理AT、魔法AT+2	5G	共同战线的奖品
☆盗贼の小手	SPEED+1，永久ヘイスト	15000G	共同战线的奖品

饰品名	效果	卖出价格	主要入手方法
☆オニオレット	たまねぎ剣士专用，防止战斗不能(即死)、死灵、石化、劝诱、失明、混乱、沉默、吸血、狂暴、青蛙、毒、迟缓、停止、诱惑、睡眠、无法移动、无法行动、死之宣告	5G	共同战线的奖品
	指轮		
咒いの指轮	物理AT、魔法AT、SP+1，永久アンデッド，劝诱无效	5G	隐藏物品：ディープダンジョン地下6阶
	香水和口红		
シャンタージュ	永久リレイズ，永久リジェネ	5G	密猎：ボーキー(通常)、偷盗：PSP版追加战斗ライオネル城城内
ソルティレージュ	永久プロテス，永久シェル	5G	密猎：レッドドラゴン(通常)、偷盗：PSP版限定ライオネル城城内
シエルシエ	永久レビテト，永久リフレク	5G	密猎：キングベヒーモス(通常)
☆ティンカーリップ	物理AT+3，魔法AT+3，圣强化，永久プロテス，永久シェル，永久ヘイスト	5G	PSP版追加情节贤者的赠物

道具

道具名	卖出价格	效果	主要入手方法
エリクサー	5G	HP、MP全回复	密猎：モルボルグレイト（通常）

第五部分 PART 5 特殊随机战

在地图上走动，经过绿色的地点会有一定几率发生随机战斗，这点相信大家都知道，不过其中有些战斗是比较特别的，它们有如下特点：



①敌人等级有可能明显高于我方等级，而不是和普通随机战那样等于或者略小于我方最高等级。
②需要特定的方向经过才有可能发生。
③遇到的几率较低。
④敌人普遍较强且人员众多，出现多只龙或者7个侍、忍者之类高级职业的也不奇怪。
⑤部分战斗还会出现NPC，其中还有些会在战斗后加入我方。
⑥人类职业有些会带着强力的装备，是偷盗的好机会。

下面列出各随机战地点的特殊随机战斗的具体情况，敌人的构成在数量和职业方面有可能出现少许差异，上图中的等级则以我方当时最高LV76作为参考。

マンダリア平原

出现方法 从盗贼の砦前往

敌人构成 レッドドラゴン×3+ブルードラゴン，我方有四只ドラゴン作为NPC

简评 密猎龙的好机会!

スウィージの森

出现方法 从贸易都市ドーター前往

敌人构成 弓使×2+召唤士+风水士+黑魔道士

简评 敌人身上都有不错的装备。

ゼクラス砂漠

出现方法 从贸易都市ドーター前往

敌人构成 ミノタウロス，有ナイト作为NPC

简评 最轻松的特殊战斗，打倒ミノタウロス即可过关。

レナリア台地

出现方法 从魔法都市ガリランド前往

敌人构成 算术士×5

简评 吃水晶学算术士技能的好地方。

フォボハム平原

出现方法 从ジークデン砦前往

敌人构成 时魔道士×2+弓使+黑魔道士+ナイト

简评 敌人的装备还不错。

ゼイレキレの泷

出现方法 从ベスラ要塞前往

敌人构成 时魔道士＋召唤士＋黑魔道士

简评 有等级较高的敌人，其他也没什么值得关注的。

アラグアイの森

出现方法 从贸易都市ドーター前往

敌人构成 忍者×7

简评 忍者批量出现，没准备好的话，他们的高速度会让我方手忙脚乱的。

バリアスの丘

出现方法 从城塞都市ザランダ前往

敌人构成 ヒュドラ＋ハイドラ＋ドラゴン＋ブルードラゴン＋レッドドラゴン＋ベヒーモス＋キングベヒーモス＋ダークベヒーモス，也会有ハイドラ等作为NPC出现

简评 最有用的特殊战，能密猎拿好东西的大多在这里了。

ツィゴリス湿原

出现方法 从机工都市ゴーグ前往

敌人构成 弓使×2+ナイト×2+モンク

简评 敌人的装备还不错。

バリアスの谷

出现方法 从ゴルゴラルダ处刑场前往

敌人构成 ティアマット×2+モルボル＋チョコボ＋黑チョコボ

简评 ティアマット绝对不要错过！

グローグの丘

出现方法 从王都ルザリア前往

敌人构成 モンク×10

简评 一字排开还是挺吓人的，不过用圣剑技之类的范围攻击也会很爽。

ユーグォの森

出现方法 从城塞都市ヤードー前往

敌人构成 侍×7

简评 7武士……装备的武器方面多有不同，可惜并不会出现最强的武器。

ドグーラ峠

出现方法 从自治都市ベルベニア前往

敌人构成 弓使×2+时魔道士×3

简评 有不错的装备。

フィナス河

出现方法 从ゼルテニア城前往

敌人构成 ベヒーモス×5+ピスコディーモン，有ゴブリン＋牛鬼作为NPC

简评 出场数量不少，但都是初级怪物……

ベッド砂漠

出现方法 从自治都市ベルベニア前往

敌人构成 ドラゴン×3+黑魔道士＋弓使，我方有一只レッドドラゴン作为NPC

简评 也就那只红龙值得考虑一下……

ゲルミナス山岳

出现方法 从贸易都市ザーギドス前往

敌人构成 话术士＋道具士×4

简评 各种火枪大集合，慢慢偷吧！顺便说一下，本关的隐藏物品有一个是非卖品“消えるマント”，它的位置在中部最高处的中间位置（稀有），如下图。



ポエスカス湖

出现方法 从ゲルミナス山岳前往

敌人构成 黑魔道士×2+白魔道士＋时魔道士＋召唤士

简评 一堆魔法系敌人，身上的装备还行。

ドルボダル湿原

出现方法 从ベスラ要塞前往

敌人构成 チョコボ+黑チョコボ+ミノタウロス，有NPCボーキー

简评 小猪加入的途径之一。

ベルベニア活火山

出现方法 从リオファネス城前往

敌人构成 黑チョコボ＋赤チョコボ＋ゴブリン＋ガスト＋レブナント＋ベヒーモス

简评 貌似没啥特别的……

火热秘技

秘技

PSP 合金弹头 完全版

美版 游戏原名 Metal Slug Anthology

◆桌面、音乐和原画的开启条件

想要开启这些要素，玩家必须完成“《合金弹头》系列”全部7款游戏，而且是在有限的接关限制和不同难度下完成，不过完成这7部作品的顺序没有限制。

开启	条件
获得所有原画	在任何难度下完成所有7部作品
桌面1	在普通难度下完成所有7部作品
桌面2和特殊音乐	在困难难度下完成所有7部作品



PSP 横冲直撞 76

美版 游戏原名 Driver 76

◆隐藏车手开启方法

以完成故事模式中所有主线任务和分支任务为前提，然后在任何一个分支任务中以最好成绩完成任务即可开启相扑车手。

PSP 无限试驾

美版 游戏原名 Test Drive Unlimited

◆开启隐藏赛车

在游戏中每征服一所汽车俱乐部后，就能获得一辆新赛车。要注意你自己的车库必须是空的，不然就拿不到了。除此之外，还有一些隐藏赛车需要达到一定条件才能获得，具体见下表。



赛车	条件
AC 289	完成所有新手级别的比赛
Cadillac XLR-V	所有比赛都拿到第一名
Ford Shelby GR-1 Concept	在耐力赛中获得第一名
Koenigsegg CC8S	完成大师挑战赛
Lamboghini Countach 25th Anniversary	获得1000000点得分
Lamborghini Miura P400SV	通过GP挑战赛
Lotus Esprit V8	通过Laenani Collection友谊赛
Shelby Cobra Daytona Coupe	获得500000点得分

NDS Nintendo DS

莉兹的工作室 奥尔多鲁的炼金术士

日版 | 游戏原名 リーズのアトリエ オルドールの炼金术士

◆无限模式

本作并是能将游戏无限进行下去，时间一到就会进入结局，不过利用BUG可以跳过结局继续游戏。简单地说，只要在还钱期限847年4月30日以前，故意延长调和时间到848年1月，就可以跳过结局了。

推荐方法是在847年4月底调和一些相当费时间的道具，比如起司、木桶、研磨剂个买99个，之后一口气将这些东西全部调和，299天一眨眼就过去了。（中途不能离开调和菜单。）

进入无限模式后，所有的事件在满足条件后均可触发，各角色的相关事件同样不受影响。

NDS Nintendo DS

触摸死亡

美版 | 游戏原名 Touch The Dead

◆狂暴模式

以普通难度完成游戏即可开启狂暴模式。

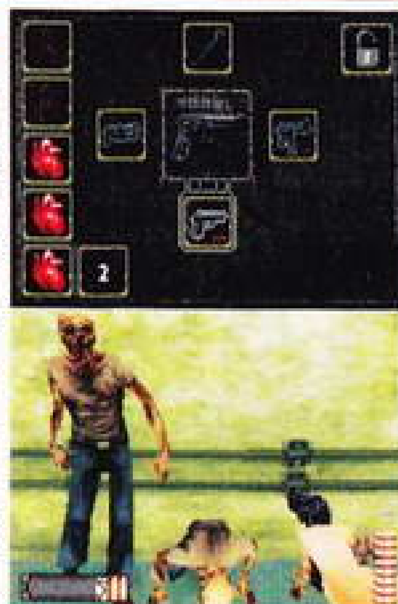
◆上帝模式

以狂暴模式完成游戏即可开启上帝模式。

◆沼泽中的丧尸

沼泽中的丧尸与其他地方的丧尸不同，玩家将不容易打到它们的脑袋，如果你打不到它们的脑袋就麻烦了。解决办法是，算好它们离你的距离，看准时机对它们的脚开枪，待他们露出破绽后再一一击毙。这里要注意节约弹药，因为关底还有一位BOSS等着玩家的到来呢。

◆困难的第三关



当来到第三关的隧道里时，可以利用棍棒来代替手中的枪来对付丧尸。当进入隧道后需要用手枪来对付变异的昆虫，以手枪和霰弹枪相结合的方法来对付丧尸。如果能做到这几点，就能顺利通过这块区域。最后在隧道外面还有一群丧尸在等着你，要做好心理准备。

金手指

本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。Devhook的修改插件——CheatMaster，最新版本为0.6c，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择“地址表格”，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单“保存表格”，就可以在下次游戏时通过“加载表格”反复使用。

PSP PlayStation Portable

伊苏 纳比斯汀的方舟

日版 | 游戏原名 イース ナピシュテムの匣

◆游戏编号：ULES-00727

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
GOLD	00177530	自动	直写	0x000F423F	金钱锁定999999
GLASS	00177714	自动	直写	0x000F423F	水晶锁定999999
5-ACC	001776F4	自动	直写	0x00000005	装备格全开
A-SWORD	00177568	自动	直写	0x00000001	获得武器1
	0017756C	自动	直写	0x00000001	获得武器2
	00177570	自动	直写	0x00000001	获得武器3
A-ARMOR	00177590	自动	直写	0x00000001	获得装甲1
	00177594	自动	直写	0x00000001	获得装甲2
	00177598	自动	直写	0x00000001	获得装甲3
	0017759C	自动	直写	0x00000001	获得装甲4
	001775A0	自动	直写	0x00000001	获得装甲5

硬软综合站

掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

六·一儿童节的到来让不少孩子们欢呼不已，回想前些年的游戏市场，每年的六·一节或者暑寒假都可以看到大量家长带着孩子来游戏市场挑选游戏机当作礼物，当孩子们挑选完游戏并带着机器高兴的离开时，那种幸福感印刻在脸上，就连笔者看了都觉得非常开心。不过最近一两年这种现象要少很多了，原因很简单：游戏主机的价格正在不断攀升。这使得许多家庭越来越无法接受手掌机这种昂贵的六·一礼物。

七八年前，GBC流行于国内时售价在400～600元不等。五六年前，GBA诞生初期的炒作价格也仅在千元左右，当销售局势渐入稳定时，售价同样跌到400～600元不等；到了2004～2006年，NDS逐步替代GBC和GBA，当时的GBC和GBA翻新机售价仅在200～300元左右。

对于许多从过去的掌机年代成长过来的玩家而言，掌机在售价上给人的印象一直都是在千元以下的，而家用机在售价上给人的印象则是在千元之上。1000元这个分水岭在很长一段时间内都没有被打破，直到NDS和PSP的相继诞生。在NDS和PSP诞生之初，这两部主机的售价一度被炒至2500元、4500元。这笔数目已经可以用来购买液晶电视、电冰箱、洗衣机或者一台完整的台式电脑了。就算到了价格稳定期，其数目也不容小看。NDS在近年内一直在1000～1400元之间徘徊，这个价格一直持续到NDSL面市之后光荣退出舞台。NDSL在诞生之初被炒作到了2600元，价格稳定之后也一直在1100～1200元间徘徊。而PSP的价格稳定期则一直在1400～1800元之间徘徊。

除去主机一两千元的昂贵价格，玩家在购机的同时还需要购买烧录卡、记忆棒等数码设备，它们充当的是软件媒介的作用。只有全套购齐之后才能够正常运行游戏。这样算下来全套价格少则1500元，多则已经超过2000元了。

前些年还有GBC和GBA等过时主机的翻新机在市场里贩卖，但现在已经很少有现货了。家长们带着孩子来到游戏店后，最便宜的主机基本上都是NDSL这种价位的。如果考虑到人均收入在不断提升的因素，2007年的2000元确实没有2000年的2000元值钱；但是客观说来，2000元购买一件六·一礼物给自己的孩子，这仍旧不太符合中国的国情。要知道，如今已经可以用2000元购买一套配置不错的台式电脑了。除了极少数消费观念前卫的家庭外，大部分家庭所选择的是带自己孩子去公园游玩，或者买新衣服、新玩具当作节日礼物。

如此看来，随着电子游戏机的不断升价，它和儿童之间的隔阂或许会越来越大。或许只有像美国、日本这样的发达国家才可能让家长们轻轻松松地购买游戏机作为六·一礼物送给孩子吧。



▲六·一儿童节似乎和游戏市场已经扯不上很大关系了，目前电子游戏的消费群主要还是成人。

PSP方面，在5月中旬左右市面上新到了一批欧版白色软降机器。加上原先就有的粉红色软降PSP，目前等于是有两种颜色的软降机器了。笔者预计经过半个月左右的时间，通过全国各地的游戏商陆续调整货品，各位读者在六月初左右各地应该都可以购买到这批欧版白色软降机器。目前广州白色软降、粉红色软降机器的价格都为1420元。其余颜色为硬降机，售价从1380～1450元不等，金色蓝色机器相对会贵一些。

笔者在这里再次简单地介绍一下软降和硬降的区分方式：1.大部分硬降机器在调节屏幕亮度时都是从亮到暗，而软降机器则是从暗到亮。2.大部分硬降机器的下端外壳接缝处或者电池仓内都会贴有硬降商的防拆贴，软降机器偶尔会贴有批发商的防拆贴。

记忆棒方面价格变动不大，高速4G记忆棒的价格保持在320元左右，低速4G记忆棒的价格为270元左右。高速2G记忆棒的价格在170元左右。

NDSL方面，这台在全世界大受欢迎的主机在国内竟然陷入了销售疲软的尴尬局面，并且这种现象已经持续有大半年了。或者这是因为PSP、X360以及Wii等畅销主机带来的持续压力吧。总之，NDSL的销售状况不容乐观。6月初的NDSL售价仍旧和半月前没有任何变化。白色和深蓝色神游iDSL价格约在1140元左右，粉红色iDSL为1150元，黑色iDSL笔者暂时没看到现货。美版NDSL价格在1180元左右，日版NDSL价格在1260元甚至更高。总体来说还是行货神游版iDSL划算。R4烧录卡和1G的TF卡售价分别为170元、80元。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	—	1420(软降) 1380(硬降)	1140	1180	—	410	—	—
广东深圳	久圣电玩	—	1350(软降) 1280(硬降)	—	1100	—	500	—	580
山西太原	逸豪电玩	1600	1360	1200	1180	—	650	600 640(背光)	550
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	1650	1450	1160	1150	950	—	650(背光)	—
福建厦门	快乐多电玩	1600	1400	1180	1180	—	—	640(背光)	—
安徽合肥	红星四海电玩	1550(软降) 1450(硬降)	1400(软降) 1300(硬降)	1150	1100	650	450	620(背光)	480

硬件短消息

最近逛了逛国外周边购买网站，发现在风行了两个月的Wii、PS3次世代主机周边后，厂商们又开始将开发的视点放回了掌机平台。又有许多NDS、PSP新周边冒了出来。本辑的国外周边部分为大家选了几款比较有用的周边产品。另外，这次的“SP评测室”为大家带来了由国内知名电玩品牌小霸王公司的三款掌机产品评测，下面就让我们一起来看看本辑的内容吧。

国外周边

PSP 水晶保护壳＋软胶滑杆

(PSP专用クリスタルカバー ソフトラバーパッド)

售价：1580日元（约人民币104元）

这款名为PSP专用水晶保护壳+软胶滑杆的套装由日本知名周边厂商Green House出品，和一般的水晶保护盒相比，这款产品的设计显得简洁许多，主体只有一个PSP正面保护壳，通过顶部的螺丝固定在PSP上，只保护PSP容易“受伤”的正面。主机背面的UMD插槽、电池盖等地方则完全不在保护范围之内，所以使用上自然也就不受任何影响。当然，这款只有一半的保护壳重量也只有一般保护壳的一半，它的重量仅为25克，即使安装到PSP上也丝毫不会导致因为过于笨重而影响手感。另外，套装里附带的两个类比滑杆可以随意和原装滑杆进行更换，滑杆采用了软橡胶材质，并且滑杆顶部有符合大拇指凹位，即使长时间使用也不会因为摩擦而使拇指产生疼痛感。



NDSL 卡片保护夹

(NDSL カード＆マニュアルホルダー)

售价：1600日元（约人民币105元）

可能会有NDS玩家会遇到这种情况，因为自己的NDS游戏卡片太多而导致不容易整理与收藏，那么下面介绍的这款产品就一定能帮到这部分玩家。这款卡片保护夹最大特点就是其简单的设计和超大容量的收纳空间，保护夹采用磁石式开合，乍看之下外观和一般的皮夹没区别，但是打开后却另有一番天地，内部一共有4个夹层，每个夹层能放6张NDS卡片和1本游戏说明书，也就是说一共能收纳24张卡片和4本游戏说明书之多，并且每个卡片口袋都是透明的，方便游戏的查找，而主要材料采用了帆布也凸显了其朴素和实用的设计。另外，它还有一个内藏式挂钩，方便居家旅行的携带，再加上可选颜色种类丰富，无论在哪个年龄层中都十分受欢迎。





NDSL外置用电池充电器（パワフルチャージ DS Lite 用）

售价：1980日元（约人民币130元）

由ToyTech推出的NDSL外用电池充电器于2007年6月4日上市。和一般外置电源不同，这款充电器最大的特征是使用一对5号碱性干电池为电源，使用新电池只需对NDSL充30分钟，就能使NDSL的游戏时间大幅延长。经官方给出的测试数据，在亮度为最低、音量为最小、不使用无线通信的情况下，一对普通5号碱性电池能使NDSL的使用时间延长长达210分钟之久（具体还看干电池的性能）。只要有了这个，玩家即使去哪也不用担心NDSL没电而错失游戏良机了。本产品有5种颜色供玩家选择。



PSP便携包（キャリングポーチ PSP 用）

售价：1180日元（约人民币77元）



集实用及时尚于一身的PSP便携包登场了，这款产品是能收纳PSP主机与大量周边的挂包。挂包主要使用尼龙材质，包身颜色采用黑色为底色并用白边修饰，内部一共有3个夹层，最里面的一层用来收纳PSP主机，出色的缓冲性能抵挡来自外部的冲击，保护重要的PSP。产品中间为UMD收纳层，最多能放入8张的UMD。最外层为多功能口袋，能收纳耳机、备用电池、USB线等常用配件。或许有读者看到它会联想起上辑介绍过的X-Girl系列便携布包，虽然主要用途和功能都一样，但因为这款不是品牌产品，所以它的优势就在于超值的价格，真正称得上是物美价廉。





NDSL网眼包（ニンテンドーDS Lite 专用ケース）

售价：1470日元（约人民币97元）

这款由Green House发售的NDSL网眼包功能和外形上还是非常不错的。它的设计风格简单，开合采用环保粘面，掀盖的正面上有一个很醒目的NDSL的LOGO，整个包体由细小的3D网状素材交织而成，主要原料是尼龙和聚酯纤维，可以对NDSL主机起到很好的防尘和保护作用。网眼包背面有用来悬挂的挂钩，外出时可以通过挂钩把自己的心爱的NDSL挂在自己的背包、挎包或皮带上，易于携带。产品有黑、白、橙、红四种颜色供玩家选择。









SP评测室

样品提供信箱：mig@ucg.com.cn

说起《魂斗罗》、《俄罗斯方块》、《坦克大战》这些游戏玩家会想起什么？相信很多玩家的答案一定是儿时的玩伴FC了。这款由国内厂商小霸王教育电子有限公司生产的小霸王高清晰掌上游戏机系列能让你在掌上追忆这些经典作品。说起小霸王，80年代出生的玩家一定不会陌生，小霸王学习机陪这些老玩家度过了多少欢乐的时光，想当年为了多买几盘卡带而不吃早餐把钱省下……咳咳，扯远了，不好意思，回到正题。这个系列的掌机有很多款，这次为大家介绍是其中的型号为SB–Z09、SB–Z10、SB–Z12这三款。

小霸王高清掌机 SB–Z09

市场参考价：298元

小霸王高清掌机 SB–Z10

市场参考价：388元

厂商网站：http://www.subor.com.cn

这三款小霸王掌上游戏机的外包装都非常接近，硬纸皮外壳，采用磁石粘贴式封口，双层收纳仓，外观显得很豪华。标准配置有上层放置的主机，下层放置配件与说明书，配件包括AV线，附送的电池，SB–Z09和SB–Z10两个型号还附送吊绳。这两个型号属于同一个系列的16位掌上游戏机，采用早先SEGA公司的MD主机硬件标准制作，但向下兼容8位卡带，两款产品的大体功能一样，因而放在一起介绍。因为是姐妹机的关系，所以这它们的外形相似，颜色也是一样有红、蓝两种颜色选择，甚至连净重也是同样的102.4克，拿在手上感觉十分轻巧。只是两款产品的键位设置不大一样，还有SB–Z09对应耳机输出，有专门的耳机插孔。两款掌机的屏幕都采用2.4英寸数字液晶LCD屏，采用背光液晶面板屏幕，对应26000发色数，玩起游戏时的颜色显得格外清晰和饱满，即使在夜晚或者阴暗处也不耽误游戏。作为一款游戏机，最看重的还是它的游戏功能，这两款掌机所使用的游戏载体都是外星科技有限公司专门为其设计的专用卡带，卡带的外形不禁令人联想起GBA卡带，卡带多为合卡，游戏类型也多为80年代流行的FC游戏类型，像《桌球》、《仓库番》、《魂斗罗》等代表游戏都一应俱全，其中还包括了不少由外星科技制作的原创游戏，虽然目前市面上这种卡带还不算多，但是厂商还在开发新作，提供给玩家更多的选择。一款掌机是否实用还要看它的电源使用时间，两款掌机的电源都使用3节7号电池，经过实际测试，在正常使用的情况下，3节普通7号碱性电池能提供9个小时左右的连续游戏时间，这一点还是十分令人满意的。惟一的不满就是卡带插槽的设计，因为不像GBA那样使用内藏试插槽，所以在插了酷似GBA卡带的专用卡带后，就会在机体的上方突出一大截，令人看了会觉得十分不自然，破坏了整体的美观感，真怕不小心机器掉落地上了插在上面的卡带会硬生生









小霸王高清掌机 SB-Z12

市场参考价：188 元

想在掌机上玩FC游戏，那就试试这款SB-Z12的掌机吧。虽然SB-Z12是一部8位掌机，但它真正意义在于能够直接使用FC卡带。主机正面采用银灰色为主色调，因为要对应FC卡带插槽的需要，所以机身的体积相对于前面的SB-Z09和SB-Z10来讲就显得庞大许多，重量也增加到168.8克，虽然掌机的体积增加了，但是屏幕依旧是2.4英寸数字液晶LCD，最大支持64发色



数（对于FC游戏也足够了），背面有专门为玩家设计的握纹，所以体积虽然庞大，但是握起来一点也不觉得费劲。至于游戏支持方面一点也不用担心，因为它使用的是一般FC用卡带，对应的游戏数量可说是数以千计，骨灰级玩家收藏的FC卡带可就大派用场了，就算自己没有也不打紧，FC卡带在一些电器旧货市场很常见，而且物美价廉，不用担心有机器买不到卡带。另外，这款掌机有一个非常令人吃惊的地方，就是它的耗电量，SB-Z12型号掌机使用的是3节5号电池，经过实际测试，在正常使用的情况下，3节普通5号碱性电池的使用时间竟然长达36个小时以上，可要比一般掌机的使用时



间长很多，适合于喜欢长时间作战或者需要长时间作战的玩家。但是在这里还是要不厌其烦地讲一下这个系列通有的弊病，就是卡带插槽问题，卡带在插上机器后有一大半外露在机身外，所以有时会出现碰撞而使卡带松脱，导致游戏出错。

上面介绍的3部掌机还能通过配件里附带的AV线连接电视，让玩家通过电视屏幕来玩游戏，掌机连接电视后，就会充当手柄的角色，掌机屏幕的背光也会自己关闭，起到省电的作用，这点是非常人性化的设定，而游戏效果也和同档次家用机没有差别，不会有偏色或画面扭曲现象。

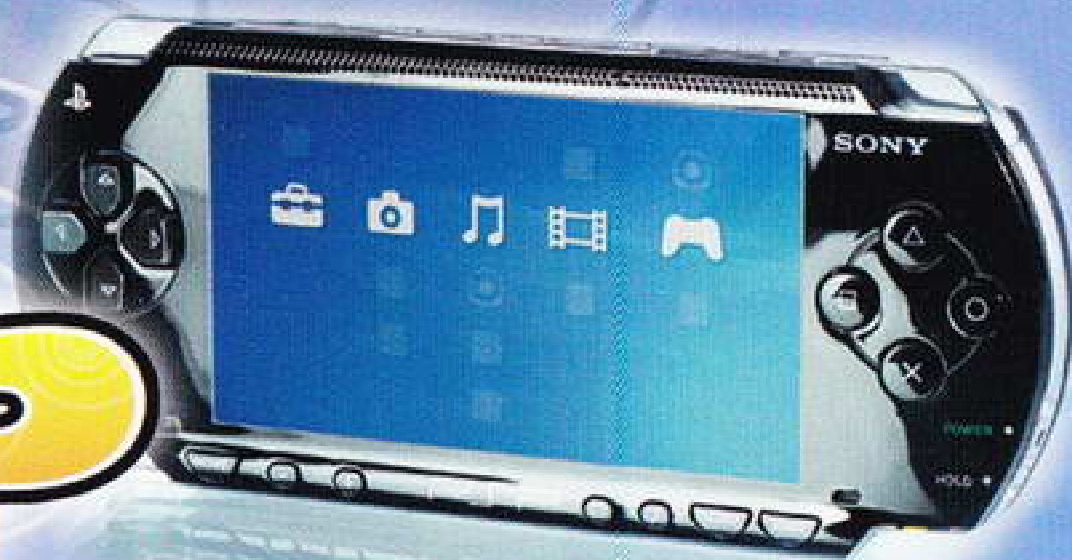
平心而论，虽然这几款掌机在便携性和实用性上都属于国产掌机市场的中低端产品，但凭借价格的优势，整体来讲是这一系列是性价比不错的国产掌机。


LIKY： 作为国产掌机，这三款产品质量还算不错，不过Z12的外观确实有些古旧。


软饼干： 追忆老游戏倒是不错的选择，价格也符合中国市场，不过卡带露在外面确实不大好。


紫枫： 花不多的钱就能玩到那么多经典游戏，这几款掌机的定位还是比较符合中国大众口味的。

玩转PSP



PSP软件学院

文 C.H.1.
编 米格

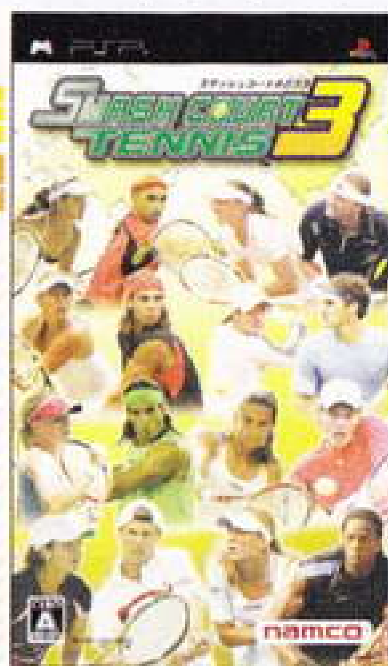
VOL.4

面对红火的MP4市场，索尼也坐不住了。最近，索尼在国内市场正式推出了三款MP4，其中两款产品还是由索尼中国设计工程集团设计。针对国内市场，索尼未推PSP却转战MP4，这其中的原因值得深思。下面先来看看近期的PSP软件新闻。

游戏破解

PSP 游戏破解继续

近期被成功Dump出的PSP游戏仍旧很少，不过总算有三部素质不错的游戏出炉，分别是根据热门电影改编的《加勒比海盗 世界尽头》、漫迷们喜欢的《死神BLEACH 灵魂升温4》以及NGBI的SPG大作《扣杀球场3》。接下来的日子里，PSP发售表上的游戏还是屈指可数，诸位玩友们只有耐心等待。



模拟器

SNES9xTYL 新版发布

PSP上最好的SFC模拟器最近由日本人Ruka正式接手继续开发。目前推出的还只是测试版，版本号为V0.4.2me++beta2，修正了部分游戏的声音、贴图错误，小幅度提升了运行速度。Ruka开发的的PSP用FC模拟器NesterJ for PSP享誉盛名，个人实力不容置疑，相信SNES9xTYL会有新发展。



自制软件

PRXInfo 新版推出

PSP用信息显示软件PRXInfo于5月20日推出V0.2版。PRXInfo是一个OE插件，可以显示PSP的各种硬件信息，包括电池温度、CPU频率、总线频率，并且还有打开、关闭USB连接以及运行UMD的功能。



“享乐”新版公开

很久没有更新的国产音乐播放软件享乐（Sirens）于5月17日发布新版。享乐由CNGBA的Cooleyes_lf开发，本次更新正式加入对AT3和AA3（OMA）音乐格式的支持，但注意AA3（OMA）仅限于不带版权保护的AA3（OMA）。这对于1.5版PSP用户来说无疑是好消息，意味着不需要购买价格昂贵的行货记忆棒，就可以在PSP上聆听AA3音乐了。



PSPDiag新版发布

购买掌机最怕的就是屏幕有坏点，利用PSPDiag这款软件我们可以让坏点立刻现形。PSPDiag于5月15日发布了V2版，已经支持蓝色、绿色、红色三种颜色显示，并可以进行ASCII字符测试。如果你要购买PSP的话，记得带上它吧。

通过显示器玩PSP游戏

虽然PSP屏幕有4.3寸，但仍有些朋友觉得屏幕太小了，玩游戏不过瘾。现在通过Remotejoy这款软件，我们能够将PSP游戏在电脑显示器上显示。Remotejoy采用命令方式运行，为了方便用户操作，又推出了前端程序Remotejoy GUI，具有窗口界面。Remotejoy仍需要将电脑作为中转站，电脑端软件会接收来自PSP主机的信号并将画面放大显示。Remotejoy目前只能运行游戏，无法运行其他软件，也就是说我们无法将PSP上播放的视频在显示器上显示出来。对游戏的兼容性也不好，运行某些游戏时会出现异常现象。比较吸引人的是Remotejoy支持使用键盘来操作PSP游戏，还可以将游戏过程录制下来。作为一款创意型软件，Remotejoy的确很精彩，但在具体使用中还有很多问题待解决，期待作者的更新版本。



同人游戏

《Duck hunt》新版发布

PSP用同人游戏《Duck hunt》于5月27日发布V0.2版。《Duck hunt》仿照了FC时代著名的《打鸭子》，新版提升了图像效果，加入了声音、金手指功能，可以用滑杆控制，改进了RAM管理。



《RPG Paradise》新版公开

PSP上的同人RPG游戏《RPG Paradise》于5月末推出V0.05版。新版加入了战斗系统，人物移动更加平滑，还修复了众多错误。游戏还处于开发初期，完成度很低，角色只能在一个场景内移动，战斗时也没有打斗的动画，只以文字显示我方或敌人损失的HP数值。



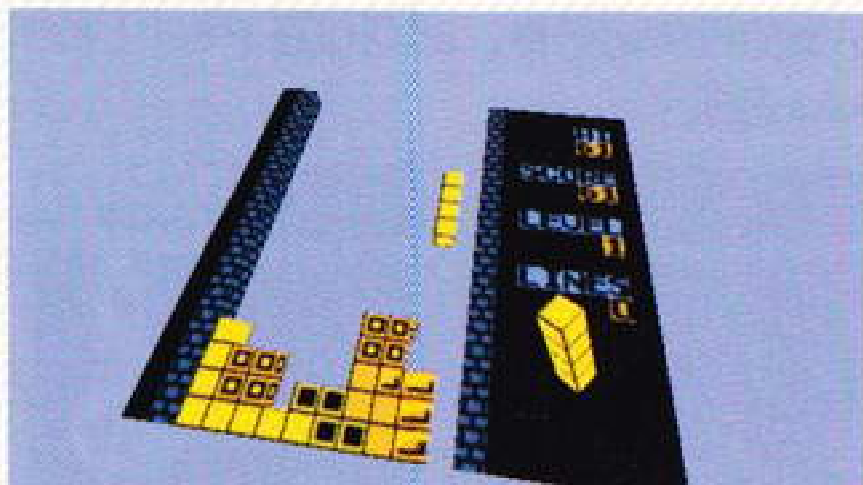
《Times of War》新版推出

PSP上的射击游戏《Times of War》于5月下旬放出V2.0版。新版修正了关卡载入问题，去除了不需要的图片，加入指向暂停和存储菜单的界面。游戏卷轴很奇怪，向斜上方运动，用方向键控制飞机，按×键发射子弹。



《Blocks that Fall》新版公开

PSP上的仿《Blocks that Fall》游戏于5月25日发布V1.3版。新版提升了方块下落速度，并将所有方块3D化。游戏中，用方向键控制方块移动，按×键改变方块方向。游戏最大特点是画面可以自由旋转，按L、R键顺时针或逆时针旋转画面，按□或○键是向内或向外旋转画面，按△键画面回正。



软件学院

在PSP上玩GB游戏吧！Rin使用教程

软件名称：Rin
最新版本：V1.32
软件作者：Mirakichi
相关网站：http://mirakichi.hp.infoseek.co.jp/software/RIN.html

作为最早出现在PSP上的模拟器，Rin有着里程碑式的意义。Rin能够运行GB、GBC游戏，让玩家们在索尼掌机上玩到了任天堂掌机的游戏。软件作者们也以Rin为起点，开发出了更多PSP专用模拟器。早在2005年，Rin就已经基本上完善，能够全速运行几乎全部的黑白GB和彩色GBC游戏，贴图没有错误，发音正常。下面一起来看看Rin的详细使用方法吧。



1



Rin的作者是Mirakichi，最新版是V1.32。

2



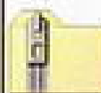


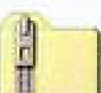
下载后将压缩包在电脑上解压缩，如果你使用的1.5版系统，将图中两个文件夹拷贝到PSP记忆棒内PSP/GAME目录下面，如果你使用的是OE系统，则拷贝到PSP/GAME150目录下面。

3









GB游戏ROM同样可以拷贝到记忆棒的任意位置，建议拷贝到模拟器目录内的roms文件夹下，方便查找。ROM文件的后缀一般为.gb或者.gbc，前者为黑白GB游戏，后者为彩色GBC游戏。Rin可以读取ZIP、GZIP压缩格式的ROM。文件名可以为中文，但部分字符可能无法正常显示。

4



在PSP上运行Rin，首先进入ROM读取界面。

按键	功能
↑	光标上移一行
↓	光标下移一行
←	光标上移十行
→	光标下移十行

按键	功能
○	运行所选ROM
×	取消
△	进入上层目录
SELECT	删除所选ROM

5



选中ROM后，按○键，游戏开始运行。

PSP按键	GB按键
↑	↑
↓	↓
←	←
→	→
○	A
×	B
△	连打A

PSP按键	GB按键
□	连打B
START	START
SELECT	SELECT
L	进入系统菜单
R + START	即时存档读取
R + SELECT	即时存档存储

6



游戏运行中，按L键会进入Rin的系统菜单，可以对屏幕尺寸、CPU运行频率等项目进行设置，按×键可以返回游戏。

PSP按键	功能
↑	光标上移一行
↓	光标下移一行
○	确认／进入下级选项
×	取消／返回游戏

7



Rin支持游戏的即时存档，游戏中按L调出系统菜单中，将光标移动到State Save上，按○键进入，再次按○键可以保存当前游戏进度，按SELECT键删除游戏进度，按×返回。

8



系统菜单中的State Load为读取即时存档，按○键确认读取。

9



PSP的屏幕尺寸远远大于GB游戏的分辨率，Rin提供了多种不同的画面尺寸供玩家选择。系统菜单中进入Screen Size选项，有8种尺寸可选，其中X1为原始比例显示，FULL为拉伸后全屏显示。按○键确认选择，按×键返回系统菜单，按SELECT键恢复到默认设置。

10

11



Rin 兼容 GB、SGB、GBC 游戏，可以在 GB Type 中选择不同的模拟模式，一般选择 Auto 自动即可，按○键确认选择。



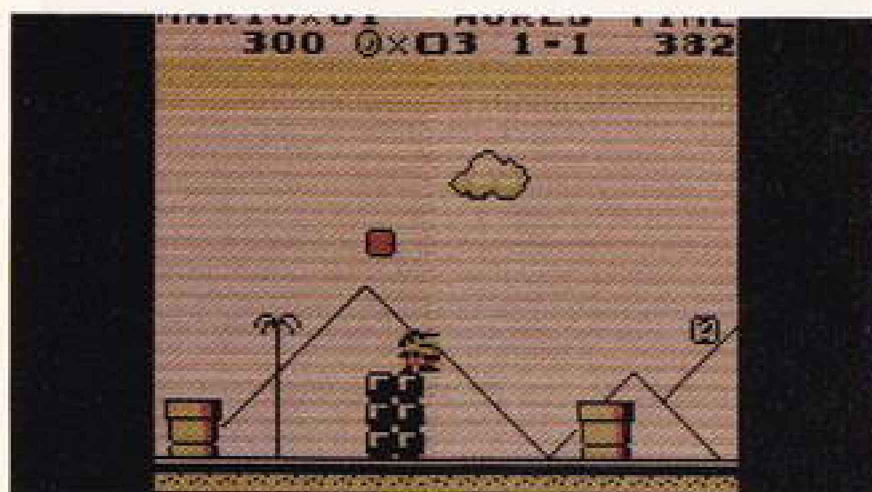
如果在GB Type中选择SGB模式，则运行对应SGB游戏时会出现屏幕边框，但边框只在屏幕尺寸为×1时出现。

12

13



Rin 支持黑白 GB 游戏的色调调节，进入 GB Palette选项后有Red、Yellow、Gray等多种色调可选。



选择后，原本单调的黑白 GB 游戏会显示彩色画面。但 GB Type 中模式不能选择为 GB，否则仍会显示黑白画面。

14

15



系统设置中的 Sound Buffer 为声音缓冲，可以选择 Fast、Normal 以及 Slow 三个不同速度级别。



Max Frame Skip 为最大跳帧，可以选择 0～9 不同级别。

16



CPU Clock是CPU频率，选择222Mhz就能全速运行游戏。

17



Menu Color Config为自定义系统菜单颜色，可以更改边框颜色、字体颜色等，将光标移动到具体项目后，按○键增加数值、按□键减小数值。

18



Key Config为自定义按键，如果不习惯默认按键，可以再次更改，按方向键的左、右可以清除按键设置。

19



Load Cheat File是读取金手指文档，Rin支持Gameshark金手指代码，文档后缀为.tch。

20



载入金手指文档后，可以通过Select Cheatcode来选择激活金手指代码。

21



另外，系统菜单中还有其他一些功能。

英文	说明
Qucik Slot	选择即时存档位置
Turbo	加速游戏运行
Sound	声音开关
Back to ROM List	回到游戏列表
Reset	重启游戏
Continue	继续游戏

索尼官方的3.50版系统已经推出，大家一定都很盼望3.50 OE自制系统的出炉吧。但有消息说3.50系统中改变了某些PRX文件的格式，这给3.50 OE系统的制作带来了困难，看来还要耐心等待一下了。最后给出本辑软件的下载地址，网址为http://down2.tg777.com/software/zjw/65/psp65.zip。



文 小超
编 米格

VOL.4

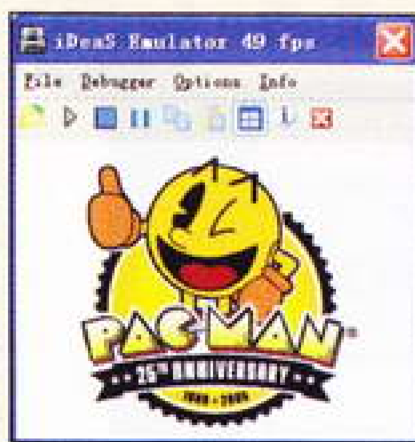
NDS软件学院

快到夏天了，气候又变得不正常起来，忽冷忽热，早晚温度也拉开距离。最难耐的莫过于下雨前闷热的天气，不过越是这样的天气越要小心感冒。下面先来看看最新的NDS软件新闻吧。

软件新闻

iDeaS 新版推出

Lino开发的电脑用NDS模拟器iDeaS于5月15日发布V1.0.1.5版。新版加入命令行功能，可以载入ZIP压缩格式的ROM，支持M3、SC-CF、SCDSO烧录卡使用文件并可以读取.ds.gba和.sc.nds后缀的文件，加入基本调帧功能，能够进行存档读取，并修正了绘图管理和麦克风方面的小错误。



DeSmuME 新版公开

电脑用NDS模拟器于5月10日推出V0.7.0版。新版支持DUC格式文件；GPU模拟方面加入对精灵旋转、缩放和3D核心的支持；修复了声音导致软件无法运行的错误；加入3D模拟和命令行模式；加入OpenGL调用窗口，可以改变窗口大小。



Dualis 新版公开

电脑用NDS模拟器Dualis于5月27日发布V20.4版。Dualis上一个版本V20.3在去年5月3日推出，算起来已经整整有一年的时间。新版加入Recent选项，可以很方便地打开最近运行过的ROM，修复了SWI、地图查看、渲染256色背景等方面的错误。新版Dualis的模拟性能并无实质性进步，试着用Dualis打开iDeaS等模拟器可以运行的《动物管理员》、《直感一笔》等ROM，结果不是白屏就是非法关闭，没有一个可以运行。看来Dualis还有很长的路要走。



NeonDS 新版发布

国产NDS模拟器再次出击，LJDS正式改名为NeonDS，并于5月20日推出了V0.0.2、V0.0.3两个新版。新版中实现了精灵的宣传和缩放显示。软件需要d3dx9_31.dll才能运行，首先要选择游戏存档类型，可以载入Clean ROM，但不支持ZIP压缩格式的ROM。目前软件还没有实现自定义按键功能，游戏时，键盘W、S、A、D相当于NDS的十字键的上、下、左、右，J、K、U、I、Y、O相当于NDS的A、B、X、Y、L、R键，数字键1、2相当于NDS的SELECT和START键。软件已经实现了对ARM9、ARM7 CPU的模拟，可以存储游戏进度，支持触摸屏输入，并且具有了基本的2D绘图能力。作者接下来要解决声音、Wi-Fi无线网络、实时时钟和3D显示问题。



与LJDS只能运行《动物管理员》一个游戏相比，新版可以运行的游戏要多一些。根据官方数据，包括《直感一笔》、《超执刀 墨丘利神之杖》《右脑达人 爽解！找碴博物馆》等游戏都能运行。但游戏运行中还存在这样或那样的错误，如《逆转裁判 新生的逆转》虽然能进入游戏，但下屏3D贴图无法显示。

DSMPlay 新版推出

和MoonShell系出同门的NDS用视频播放软件DSMPlay在5月份一口气推出V0.3、V0.4、V0.5等多个版本。新版加入视频缩略图功能，可以显示视频FPS、播放时间等信息，修复了声音编码和按键映射方面的错误。软件提供了电脑端的转换程序dsmenc.exe，只要将视频文件拖拽到程序上，即可自动开始转换。转换出来的文件体积十分巨大，一个长度约6分钟的视频，原始文件为22.7MB，转换出来的文件容量高达330MB。不过放到NDS上看，视频效果却十分清晰。期待作者推出优化版本。

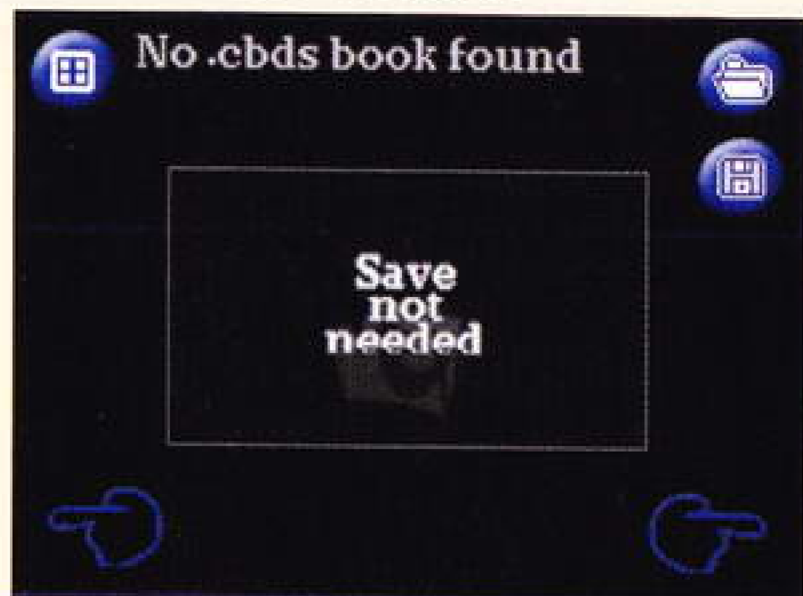
Beup Live 新版发布

NDS用MSN聊天软件于5月17日发布V0.3e版。新版加入对DLDI的支持，可以运行于更多烧录卡上，加入DNS Lookups功能，可以追踪IP地址，防止因MSN服务器IP地址变更而掉线的错误。



ComicBookDS 新版公开★★

NDS上的漫画阅读软件ComicBookDS于5月15日发布V2.2版。新版可以显示包含在CBDS文件包中的目录，能自定义背景图片，能够从最后一页跳到第一页，动画显示标题文字，并修复了众多错误。



Lameboy 新版推出

NDS上的GB模拟器新秀Lameboy于5月27日发布V0.7版。新版支持60FPS同步模拟，按L可以进入高速模式，优化了CPU代码，修复了窗口尺寸溢出、视频干扰等错误。新版提高了游戏兼容性，运行速度也加快了，不少游戏能全速运行，可惜还不支持声音。



软件学院

把NDS变成MP3——MP3Play

用NDS播放音乐，可能很多朋友首先想到的软件是MoonShell。实际上，NDS上还有一款专门的MP3播放软件MP3Play，可以让你的NDS变为MP3播放器。MP3Play的作者是日本人SaTa，最新版为去年8月份推出的R12，可惜由于种种原因，软件已经停止开发。下面我们就介绍一下MP3Play的使用方法。



软件名称	MP3Play
最新版本	R12
软件作者	SaTa
相关网站	http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68

1



将从网上下载的压缩包解压缩，其中mp3play.nds是主程序，mp3play.txt则是日文帮助文档，另外还有软件的源代码。

2



MP3Play可以运行于GBA电影卡、M3-CF、M3-SD、MK2、MK3等使用存储卡的烧录卡上，将mp3play.nds以及MP3音乐拷贝到存储卡内，可以为任意目录。

3



将存储卡插入烧录卡，将烧录卡插入NDS。

5



打开NDS，进入烧录卡主界面，找到mp3play.nds并运行。

4



MP3Play会自动搜索存储卡内的所有MP3文件，并以列表形式显示在NDS下屏。列表最上方MP3 Files后的数字是MP3总数量。

按键	功能
↑	光标上移一首
↓	光标下移一首
←	开始播放上一首歌曲
→	开始播放下一首歌曲
A	播放光标选中歌曲
B	停止播放
START	暂停播放
SELECT	调整歌曲循环模式
R+↑	增大音量
R+↓	减少音量



歌曲播放时，上屏会显示软件和歌曲的相关信息，包括歌曲名称、循环模式、采样频率还有时间、温度等。

(1)软件当前版本以及发布日期
(2)歌曲名称，能显示大部分中文字符
(3)是否立体声/采样率/码率/文件容量
(4)已经播放时间/总时间/音量
(5)歌曲序号/歌曲总数/播放状态/循环模式
(6)年/月/日/星期/时间/温度



MP3Play有闹钟功能，歌曲停止播放的情况下，按START键会进入闹钟设置画面，按B键进入闹钟等待模式。

按键	功能
A	进入闹钟等待模式
B	退回播放列表
↑	小时+1
↓	小时-1
←	分钟+1
→	分钟-1
L、R	按住再配合方向键实现快速调节



设置好响闹时间后，按A键进入闹钟等待模式。设置时间一到，MP3Play会自动开始播放光标所选歌曲。即使合上NDS上盖，处于待机状态，MP3Play也会正常响闹。



9 MP3Play音乐播放效果不错，功能齐全，所显示的信息也非常丰富，只可惜少了EQ音效调节插件。附带的闹钟功能非常实用，早晨在优美的音乐中起床是件多么惬意的事情啊。

一年一度的高考又来了，在此祝愿大家能考上理想的学校。最后给出文中软件下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw/65/nds65.zip，并感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。

烧录卡新闻站

VOL.10

文 小超
编 米格

不知什么时候，发现自己掉入了可怕的充电漩涡。NDSL要充电、手机要充电、PDA要充电、要时常想着为自己的一堆数码设备充电。拿着NDSL正投入地玩游戏，突然指示灯由绿变红，拿着手机正讲着重要的事情，突然自动关机，类似的例子遇到不止一两次了。真想为这些设备配上几万毫安的电池，不再为充电而烦恼。下面一起看看近期的NDS烧录卡新闻。

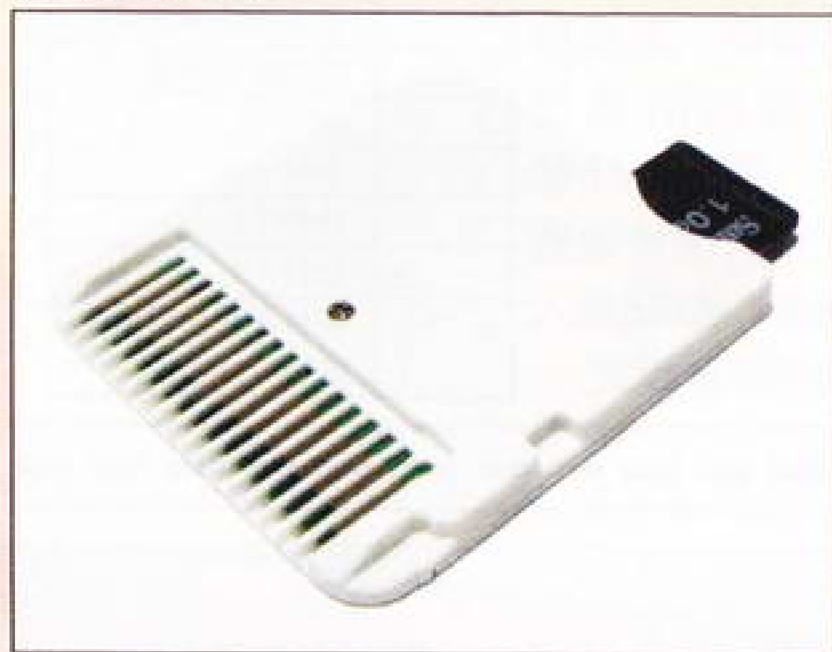
M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3DSS新内核推出

GBAlpha于5月24日发布M3DSS用C07内核。新内核优化了删除过程，解决了《口袋妖怪冲刺》韩版无法运行以及韩版游戏图标、标题不能显示的问题；支持游戏中开启、关闭金手指功能；当官方、用户自定义金手指数据库中含有同一游戏金手指时，用户可以自由选择使用；将金手指编辑工具更新到V1.01。游戏中，我们可以同时按NDS的十字键上、L、R、START键开启金手指，同时按十字键的下、L、R、START件关闭金手指。





Supercard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

SCDSO发布白色外壳版

SCDSO是市面上功能最强大的三免烧录卡之一，然而却只提供了黑色一种颜色的卡带供玩家选择。如果NDSL为白色、冰蓝等颜色，插上黑色的SCDSO后会发现很不协调。SuperCard听取广大用户的意见，于5月14日发布了白色外壳版的SCDSO。白色版的SCDSO做工依旧十分细腻，功能则与黑色版一样，插入到白色NDSL后有浑然一体的感觉。



EWin

厂商网站：http://www.ewinflash.cn

EWinFlash2新版烧录软件推出

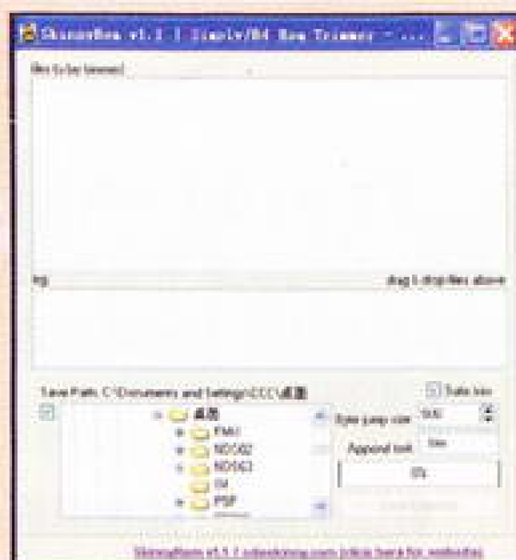


EWin小组于5月12日发布电脑端烧录软件V1.31(0512)版。新版修正了运行《桃太郎电铁DS 东京&日本》时出现的错误，ROM列表更新至NDS第1071号ROM。

R4DS

厂商网站：http://www.r4ds.com

R4DS专用ROM缩减工具推出



现在的ROM容量越来越大，手中的存储卡容量又是有限的，怎么办呢？那可以试试SkinnyRom这款软件。SkinnyRom能够自动对ROM进行分析，删除不必要的代码，从而将ROM容量整体缩减，但不影响ROM的正常运行。不过SkinnyRom转换出来的ROM可不是什么烧录卡都能运行的哦，只有R4DS还有和R4DS硬件结构相似的M3DSS可以使用。SkinnyRom于5月25日发布了V1.1版，只要我们将ROM拖曳到软件界面上，再点击Trim Games按钮就能对ROM进行缩减了。SkinnyRom的效果十分明显，容量为32MB的《大金刚赛车》，缩减后容量只有25.2MB，转换时间也很快。

R4DS新版内核发布



R4小组于5月21日发布R4DS用V1.09内核，新内核优化了删除过程并加入游戏中自由开启、关闭金手指等功能，更新内容同M3DSS C07内核。另外，还推出了R4DSS用V1.02版金手指数据库，以及V1.01版金手指编辑器。

NCard

厂商网站：http://www.superdslink.com

NCard发布新内核



NCard于5月27日发布V1.38 简洁稳定版内核。本版本内核主要针对早期生产的256K(MLC工艺)的NCard产品，另外兼容128K的SLC卡，底层代码进行了重写，可以解决因内核不稳定而导致的各种错误。系统菜单自动支持DLDI接口，用户如果直接复制Moonshell或者其他支持FAT格式的自制软件，菜单会给软件打上DLDI补丁。如果软件需要写入支持，只要将内存中dsystem/global.ini中的WRITEABLE数值设置为1即可。

掌问人

主持：马修

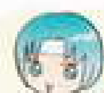
插图：西瓜树



6月初，除了小朋友们有一天的儿童节，对于更多禁闭许久的高中生而言，更将迎来一个痛快、难忘又非常自由的假期。当大家拿到本辑《掌机王SP》时，相信高考已经结束了吧？祝大家能够考出个好成绩的同时，也祝各位朋友能在接下来的假期里痛痛快快地玩上久违的或心仪已久的掌机。

各位小编们，我特别羡慕你们的工作，一群同样热爱游戏的人天天在一起上班共同探讨游戏一定非常有趣吧？你们上班的时候也会联机打游戏吗？

泉州 张毅



马修： 呵呵，其实也没有大家想的那么轻松。游戏也不是随便想玩什么就能玩什么的，常常有人因为分不到自己想玩的游戏痛苦不已。而且，除非工作需要，我们一般不会在上班时间联机打游戏。如果有大文字量非攻略类任务，往往半个月都碰不到游戏。



琉璃： 虽然工作很辛苦，不过和大家能在一起探讨游戏相关的种种确实很开心。而且，一般晚饭的时间通常也是大家的联机时间，那时就会听见整个饭馆中回荡着小编们的吼声……

麻婆香餐廳

其实我知道性别写“女”的话一定能上“交流空间”。

武汉 张涵


胧月： 然后沉浸在与无数男性玩家交友的幸福之中么？



各位小编好，又给你们写信了，每个月写两次已经成了习惯，最近成绩退步很大，不知道为什么，特别是以前曾经最拿手的数学，竟然一直爬不上去。爸妈说是看与学习无关的书太多了，所以成绩才会退步，我不相信，有可能是心态问题吧。初二了，明年就是初三了，压力也挺大的，另外，我自己也在努力，我买了一些练习题准备狂补。各位小编知道从班级13名退到31名的滋味吗？各位小编请保佑我，在下周的期中考试考出好成绩吧。

上海 吴自东


马修： 汗，小编保佑……目前小编还没有这个法力，不过可以祝福你，也感谢你能把小编当知心朋友说出心里话。相信你的期中考试考得不错吧，其实成绩偶尔倒退也没有什么，关键是倒退后的态度——是任由其下滑，还是知耻而后勇把成绩赶回来。这和我是否认同分数、名次这种在社会上已经争议很久的评价标准无关，马修纯粹是认可你这种不服输的积极态度。加油吧！

各位小编们，离高考只有20几天的时间了，我在百忙之余抱着放松一下的心情给你们写来了这封信，要好好读哦！呵呵，其实我想加入小编们的行列，所以这次高考的志愿我都填报了一些与文职相关的专业，希望将来能和大家共事哦，所以现在就请大家祝福我能在高考中取得好成绩吧！

广东兴宁 李腾


米格： 又是一年黑色六月，不知各位考生们都得怎样了呢？


琉璃： 其实，大家拿到本辑《掌机王SP》的时候高考已经结束了吧，琉璃和众小编们都祝愿大家取得理想的成绩。


马修： 嘿嘿，其实不一定要报考文职专业才能加入我们哦，我们当中就有学造火箭出身的小编。


米格： ……

学校里调座位的缘故，我被发配到了“边疆”，前后右都是女生，左边是一堵雪白的墙，真是悲哀啊，我在这位置上方圆“十里”没有男同学，更谈不上有多少人爱掌机游戏了。从此我被孤立起来了，每天休息时间只能和《掌机王SP》相伴，因为我身边的女生都不喜欢玩游戏，这让我怎么和她们沟通好呢？别跟我说用《任天狗》去打动她们，因为毫无作用！无论我怎么说，她们都无动于衷。有一次，我拿了本带有几幅泳装美女的游戏杂志来学校，她们看见了说我很变态，我顿时无语。因为“变态”这两字重新燃起了我心中那团热爱掌机的心，我从迷失的世界中重新找回了以前的我，我明白了一个人喜欢的东西并不需要理会别人的看法，走自己的路让别人说去吧！现在我已恢复了心态，让我们一起为《掌机王SP》欢呼吧！

广东 欧刚毅


软饼干： 哇，周围全是女生还不好吗？呵呵，开个玩笑。只能说你的游戏圈子太小啦，不要把目光锁定在课桌周围一圈。说不定走出教室就能遇到和你一样爱好的人。还不行的话，就去参加玩家聚会什么的，保你能认识一大堆的掌机高手，你想不认识都不行！


马修： 所谓的事物两面性啊，欧玩友说的马修我在学校时也深有感触哦。既然这样，那你就玩你的游戏好了，不用特意为了打动她们去玩什么游戏，说不定某次某游戏，那些女生就把你的机器抢走了。

《米饼爆笑狩猎生活》读者评价

这里节选了一些读者关于62辑《米饼爆笑狩猎生活》的评价，感谢大家对于我们的支持，米格、饼干和宇轩三人也是一边看信一边笑得合不拢嘴。米饼轩视频第四弹目前正在锐意策划中，有这么多读者来信支持，我们一定将这个栏目办得更有特色，带个大家更多的欢乐！

看了"米饼夜晴云"组合的搞笑视频（自己乱起的—_—），觉得好有意思，一定花了很长的时间吧！动作的配合需要花很多的精力去完成，真佩服你们的精神，希望以后多多出此类的视频，真的很不错。

上海 邱晨辰

本人正在进行着自己的狩猎生活。看到62辑的影像感觉非常棒，里面的轰龙、老山龙那么小，小鹿反而那么大，是怎么弄出来的啊！它们的攻击力、血量会改变吗？

北京 宋晨

看到62辑米饼第三弹，真是感叹米饼的搞笑水平，特别是那段双人舞蹈，还有米格好色被K，真该被称为经典。不知道你们什么时候出第四弹，真的很期待！不过提个建议，视频的清晰度不是很好，有待提高。(^_^)

江苏 何天涯

米饼爆笑狩猎生活真是吓了我一跳，比小猪还小的轰龙真是有够BT，希望能看到更多富有创意的作品！

济南 王恒

"口袋光环"中的狩猎生活实在太搞笑了。但我觉得如果再有真人配音那就完美了。尤其是穿着麒麟装用狩猎笛弹奏那一段，简直……这样另类的风格很有趣，希望能有续作！

昆明 王季超

不知小编会不会回读者的信呢？估计可能性不大吧……因为全国读者中，写信表达喜爱之情的并非只有寥寥几人，在大量来信与大量工作面前，就算是超人恐怕也会露出一丝乏意，更不用说身为常人的小编们了。所以这封信只能让马修哥读一下吧，并不是想看到你们的回信或是把我的信放在书刊中，能看到我的信我便很高兴了……

徐州 房启晨



马修：房启晨朋友是《掌机王SP》的老读者了，他的信写了很多，篇幅关系无法全文刊登，但马修还是要说上一句"谢谢理解"。不过再忙再累，小编也会抽空给大家回信的，只是希望平日工作以敲键盘为主的小编那潦草的字不要让大家见笑。

亲爱的小编们，你们好。给小编们讲件有趣的事，那天我把GBM带到学校里，大概是大家第一次见，都说是老的游戏机（我当场想打他）。这时又有一人大喊OS，OS……O他个头。这时又出现了几个高手，一眼认出——GBM，我给他们看。他们一拿到手就问"开关在哪，调声音的呢？哪装电池？"我无语。（泪）

杨瑞宁



马修：这个……实在有点无语了，话说回来，作为掌机，这个小小的东西也确实很有个性呢。

本人有GF，MM们来信请含蓄一点哈。

扬州 龙盼



胧月：作为炫耀的奖励，以及要给诸位MM充足时间来打一篇含蓄点的腹稿，这份个人资料将延后一辑登出。



偶班除了我以外还有一位强人，曾拥有GBA SP和PS2（SP去年被班主任没收过）。不仅在班里身兼一职，还是铁杆游戏迷。九年级第一次月考后，他的成绩猛跌，于是在老师们的强烈谴责下（差点让口水淹死），他妈妈将SP送人了（为什么不是偶）。不久，第二次月考结束，又被老师猛烈斥责，结果当天竟主动对偶们几位好友无奈地说："看来这次PS2要给班主任保管了。"第二天，本班爆料，此人果真将PS2送给了班主任。（我们狂呼："为啥不送我们保管？为朋友，咱愿两肋插刀！"）第四天，此人带了张PS2记忆卡，无奈地对我们说："这两天手痒，想去机房爽爽。"这收跟不收有啥区别？

合肥 朱瑞峰




胧月：花钱与不花钱的区别。


马修：SP送了人，PS2主动交给了老师，其实你这位同学除了偶尔去机房开开心，其本人的意志还是很坚定的。

敬爱的小编辑们，你们好！我终于发现编辑这个职业是多么的神圣，因为昨天早上自习时我提前翘课去打饭结果不幸被校长捉住，经过一番训示之后还罚我抄学校规章制度。其实也不多，才24页，每页有《游戏城寨》那么大，抄得我手都麻了……各位小编们每辑都赶稿的辛苦可想而知，向各位小编致敬！

唐山 胡金全


宇轩：先汗一下你们学校的规章制度，能编写出那么详尽的校规的人一定是一位非同凡响的人物，借用一句话："实在是太有才了"。话说回来，赶稿的日子实在是太壮烈了，第一次看见的人一定会被那景象给震慑住……

天下无不散的宴席，编辑部来来走走已经很多人了，真是舍不得啊。看了几年的小编形象突然就这样没了感觉心里空空的，惟独LIKY、马修五年如一日，真是担心他们也会默默地离去……

银川市 留香§Yi§妖


LIKY：编辑们都来自五湖四海，大家都在为自己心爱的事业奋斗着，少数战友们会因为这样那样的原因而选择离开，这就像人生反复无常一样，大家不必过于伤感了。不管人员怎样调动，我们都会将最好的内容呈现给大家。


马修：其实是3年如一日啦，不管怎么说，也都要感谢所有支持《掌机王SP》的朋友们，另外，即使离开的小编们，也会偶尔做客乱入的。

问下，为什么宇轩也是问号男呢？这万恶猥琐的问号男究竟是谁最开始创造的？难道是小编中的隐藏BOSS？印象中已经好多人当过问号男了，而以前软饼干用过的拈花男怎么不再出现了？我虽为老读者，但关于问号男、拈花男的认知还很有限，所以，请"掌门人"的"片长"马修来详细解答下有关问号男的事情吧。

江苏 王斌


马修：看来问号男的每次神秘现身，都会引来读者的注目，个人分析有两点原因：1.问号男意味着新编辑的出现；2.问号男看似普通实则很猥琐。问号男的创始人是雷伊，他当初没有小编形象时，担心本人给他弄个口袋妖怪式的三级进化，就自己跑美编那做个问号男临时用着，后来的新编辑在没有小编形象前，就都拿"问号男"先代替着。至于"拈花男"嘛，无论是编辑还是读者都反应非常猥琐，猥琐到可以抢去书中其他内容的风头了，为了防止新读者把我们的主题思想误会成猥琐，所以目前只有将"拈花男"暂时封存起来了。

《掌机王SP》招聘启事

招聘职位：编辑

工作地点：深圳

《掌机王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。

2.对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。

3.日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。

4.思维敏捷，文笔优秀。

5.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括

1.写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。

2.能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王SP》优缺点的分析文章。

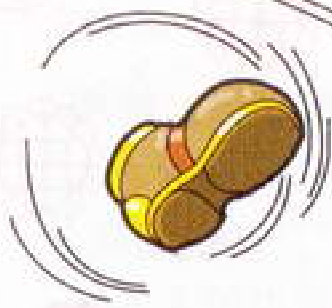
平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部；Email请投往pgking@263.net，并注明"应聘"字样。

把握机会，成为《掌机王SP》的新小编吧！

各位小编，新的"掌门人"的LOGO很热闹啊。琉璃姐姐最悠闲，大家都挤在一条纸船上，只有琉璃姐姐坐着扫把悠哉悠哉。不过我有两点疑问，请小编回答：1.我看下"小编寄语"，发现琉璃原本没有扫把啊？为什么不是坐在书上而是坐在了扫把上了？ 2.众人都上船了，为什么把宇轩丢下了？难道宇轩是被琉璃的扫把抽飞了？

大庆 田颖







宇轩：马修，我这就把欠你的饭钱还给你……



琉璃：我有那么凶吗？



雷伊：扫帚应该是画师西瓜树自己发挥的；宇轩嘛，没说错的话，宇轩在上辑截稿中午向马修借的饭钱一直没还呢。



马修：扫帚确实是画师自己发挥的，出来后感觉确实比原来设想中坐在悬浮的书上的效果要好。而宇轩作为新人，我个人觉得应该给他放一个全身的图。





上帝说：我要光——于是有了白天。
美女说：我要钻戒——于是她有了钻戒。
小编说：我要游戏——于是他们有了游戏。
我说：我要洗澡——居然停水了！

河南 张平




胧月：人生不如意十之八九，比如“我要睡觉！”竟然又截稿了。


马修：呵呵，胧月和张平同学配合得还真默契呢，我要吃饭——竟然没钱了，雷伊继续。


雷伊：我想回家——竟然遇到你们了。




《掌机王SP》邮购信息




目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9、12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43、55、61、62、63、64、65辑，每辑定价8.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价25元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



继续期待大家的意见和建议



先请大家放心，无论是平信、Email还是发在论坛，大家的意见和建议小编们都是逐一看的。有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，就告诉我们吧。**平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。**

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》是大家的，《掌机王SP》欢迎大家踊跃投稿！有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：特快专递、攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求

攻略最好为当月游戏；研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究；口袋剧场为游戏及玩家的相关故事小说；玩转PSP、玩转NDS和硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主；画稿为故事型的画稿。投稿前请用Email和小编取得联系，大篇幅的稿件请尽量以Email形式发送。

平信及Email地址请参看邮购信息，来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

levelup.cn 坛友互动专栏



时而阳光烈日，时而阴雨连绵是南方5、6月份常见的景象。有时候经常走着走着，老天就像把水笼头拧开了一样，"哗啦～"下起了大雨。在你心急火燎地到处找伞时，水笼头又"嘎吱"地被拧上了。都说坏天气会影响心情，希望读者们看完我们栏目之后，哈哈一笑，把烦心的事都抛在脑后吧。

栏目主持 宇轩

[分享] 机战的4格搞笑漫画！

楼主：水唤

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=444634&page=1

出击秀

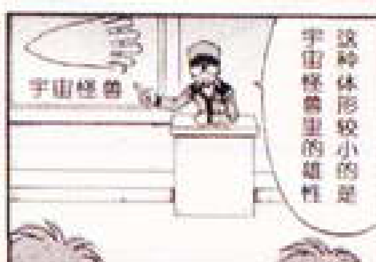








博爱家









你的名字









（完整内容详见论坛原帖）

[分享] 搞笑日记

楼主：chk

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=445201&page=7

2月11日

我喜欢把人生交给命运：早上醒来我都会抛硬币，如果正面朝上，我就继续睡觉；如果背面朝上，我就躺在床上看电视。如果硬币落地后是立起来的，我就起来收拾屋子。

2月27日

面对困难时：死都不怕，还怕活着吗？

面对危险时：活着都不怕，还怕死吗？

这就是爱因斯坦的相对论。

2月29日

如果人生能像电影一样，我一定大刀阔斧的剪辑一遍，把少年时上学的段落剪成字幕，把青年时创业的段落剪成一个特写，把中老年时期的成功片段，剪成整个故事。

3月14日

如果幸福是浮云，如果痛苦似星辰。

那我的生活真是万里无云，漫天繁星。

3月22日

记得刚毕业不久的一天，女友给我发了一条短信："我们还是分手吧！"

我还没来得及伤心呢，女友又发来一条："对不起，发错了。"

这下可以彻底伤心了。

5月25日

偶然看见书上所谓的当代女子择偶标准：有车有房，父母双亡。郁闷，遂写下幻想中的选妻标准：

家中财产过亿，美貌天下第一，贤惠温柔性感，岳父癌症晚期。

7月24日

人要学会自己寻找一些小幸福：比如到街上看一看那些不属于自己的美女，去银行看一看那些不属于自己的钞票，到车展上看一看那些不属于自己的跑车。然后在街上找一个乞丐看，告诉自己：没关系，刚才的那些也不属于他。

（完整内容详见论坛原帖）

第5楼 hanckyq9527

我是边看边流泪啊。

第11楼 bomb_ryu

很好，很有感触。

第17楼 嗷嗷叫的MJ

果然是惊世杰作。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：如标点、语序、网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

最近一段时间除了《蜘蛛侠3》外就没有什么大片可看了，由饼干组织的观影会也只能以韩国喜剧片来完成“每日一片”的任务。我的期待的《变形金刚》，你快点到来吧！大片还是在电影院里看得过瘾啊。

文 宇轩

蜘蛛侠 3



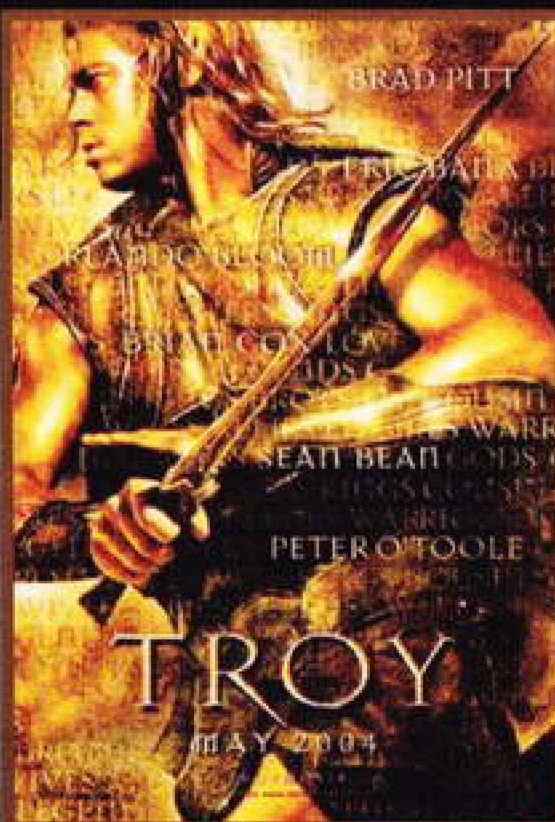
经过先前的几番周折和思想斗争，彼得·帕克(托比·马奎尔饰)终于在章鱼博士手中救出自己的挚爱玛丽·简·沃森(科尔斯腾·邓斯特饰)，平衡了在心中冲突许久的“爱情”与“作为蜘蛛侠之责任感”之间的矛盾。彼得的好友哈里·奥斯伯恩(詹姆斯·弗朗哥饰)在同样经历了一系列变故之后，终于察觉到蜘蛛侠的身分原来是自己多年的好友。百感交集的哈里始终抵不过失去父亲巨大痛苦的纠缠，成为了新一代“绿魔”。弗林特·马克(托马斯·海登·邱奇饰)侥幸从监狱中逃脱，并在偶然的事故之后，变成了威力巨大的“沙人”。再次与恶人们大打出手的蜘蛛侠如今又面临危机——神秘外星生物降临地球，偏巧附着在蜘蛛侠的战衣上。原本红蓝相间的帅气“蜘蛛”，瞬间化作邪恶上身的黑色“蜘蛛”。“黑暗”瞬息间开始对彼得的思想进行着无情的攻击与考验……

《蜘蛛侠》系列的存在并非仅仅在于追求强烈震撼的视觉效果，而更多的是能够打动人心的平民情怀。影片中的善良帕克在现实生活中的多数遭遇我们都极其熟悉。甚至某些时刻，我们会本能地从帕克的身上锁定自己，感同身受。到底这部投入巨大资本的《蜘蛛侠》能否达到预期的效果呢？还是留给我们读者亲自来评判吧。

蜘蛛侠3 Spider Man 3
导演：山姆·雷米
主演：托比·马奎尔 科尔斯腾·邓斯特 詹姆斯·弗朗哥 布莱丝·达拉斯·霍华德
类型：剧情/动作 爱情 犯罪
对应机种：PSP/NDS
影片格式：480MP4/MP4AVC/DPG2

下载地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=61&ID=447825 以及下方 相关资源 注：请使用迅雷下载

特洛伊



故事发生在约3000年前的古希腊，特洛伊的王子帕里斯(奥兰多.布鲁姆饰)爱上了斯巴达国王(布兰登.格雷森饰)的妻子海伦(黛安.克鲁格饰)，并把她带回了特洛伊。斯巴达王又是嫉妒又是愤怒，他找到了自己的哥哥，迈锡尼国王阿伽门农(布莱恩.寇克斯饰)，请求他的帮忙，阿伽门农正好也希望征服特洛伊，于是借此机会建立了一支希腊联军以讨伐特洛伊。在这支联军中，第一勇士自然是阿喀琉斯(布拉德.彼特饰)，桀骜不驯的阿喀琉斯并不打算向任何人臣服，然而在影片中，我们将会发现，最终决定了他的命运的，是爱。但是，要攻下特洛伊又谈何容易，这是一座被坚固的城墙保护着的城市，易守不易攻，在赫克托耳王子(艾瑞克.巴拉饰)的带领下，特洛伊人民为守住自己的家园而战。影片的题材取自《荷马史诗》中最著名的章节，属于人尽皆知的希腊神话。但事实上在电影中并没有出现任何神迹，它表现的完全是战争中的英雄和勇士。战争的两方——特洛伊与希腊都在做着他们认为正确的事情，片中没有一个纯粹的好人或坏人，更没有一个真正的胜利者。著名的演员再加上上亿英镑的投资让整部电影的场景都显得气势磅礴。

特洛伊 Troy
导演：沃夫冈·彼得森
主演：布拉德·皮特 肖恩·宾 彼得·奥图尔 朱莉·克里斯蒂 朱利安·格洛弗
类型：剧情/战争/动作
对应机种：PSP/NDS
影片格式：480MP4/PMPAVC/MP4AVC/DPG2
影片大小：1058Mb

下期预告
幽灵公主



下载地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=61&id=447832 以及下方相关资源 注：请使用迅雷下载

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈。欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

热点大家谈

上辑热点话题回溃之 Square Enix

今年是《最终幻想》20周年，Square Enix的表现也非常活跃，在NDS、PSP上均有多款作品推出。本辑热点话题，我们就来聊Square Enix这个厂商吧，大家尽管敞开了聊。

SE作为日本RPG厂商的龙头老大，制作RPG的功力已经炉火纯青，CG的表现力也非同一般，貌似最近《FF》被反复炒冷饭，炒到我们有点厌食，最近几款NDS作品则在尝试改变游戏方式。希望他们能做出更好的游戏，总之SE的作品还是值得玩家期待的，

marscrod

我把今年叫做SE年，多款佳作登陆掌机，不错不错，顶SE的说！

自由的基拉

我只想问，SE你今年到底要出多少作品……

songkai123

NDS上的《FF》越多，我的荷包就瘦得越快。

十三月的贝多芬

《FF I》都"妇科"多少次了……

dyching

我属于对《FF》和《DQ》都不感冒的那种，不过经过《再临之子》和《FF XII RW》之后，发觉还是不错的，所以就特期待《水晶编年史》和《FFTA2》。至于两家公司，只能说在强强联合之下，应该多想多做点创新的新游戏。

无我の境地

SE？已经将《SA·GA》和《圣剑》的牌子砸了，现在又玩起"妇科"了。虽然重制游戏不是什么坏事，但反观PSP上的《FFT》，那个真的叫有诚意吗？连个拖慢都没有很好地解决，恐怕是《FF XIII》给其造成的经济压力太大了吧？。只希望SE能多开发些新游戏，不要老是抱着《FF》、《DQ》不放。

JIDE

目前正密切关注《水晶编年史》。

jacy

话说《FF》都变得量产了，顺道汗下。

紫枫※剑路

SE一直都是强厂商，在很多拥护者心目中是神一样的存在，很多作品也是神作。不过最近的SE很少出好作品了，而且复刻作品也越来越多。难道SE江郎才尽了？

!怪物!

期待《FFCC》！期待《FF XIII》！

junowu

SE口口声声说不愿意看到一家独大，现在看来，想一家独大的原来是SE。

兰色的DS

SE？所谓CG界游戏做得最好，游戏界CG做得最好的公司，仅此而已。

bobxu

SE这种RPG大厂，手里捏着《DQ》、《FF》，背负的压力和取得的利益是同样大的，《DQ IX》的系统改回到RPG就是很能说明问题。但他想一家独大的"野心"也已经初露端倪了。

ace_kila

SE的信条：复刻我有理，诈你没商量。

justis136

冷饭游戏多，不过重炒出来的游戏的品质还是很不错的。

PCplayer

SE是非常强悍的第三方厂商，他的游戏在一定程度上影响着主机的销量！只是SE也应该出些新的原创作品了，一味地复刻"《FF》系列"不是长远之计。

swen

出大作的公司！

无55555

对于SE的炒冷饭的行为，本人表示无语。但是本人非常期待《CCFF VII》。

470296773

我之前只接触过NDSL上的《FF III》，其他的作品都未接触过，所以感觉复刻什么的不在乎，况且游戏都做得不错。就是《FFT》战斗花的时间太长，第一关就打得我睡着了。

开伦蒂尼

本辑热点话题

NDS Wi-Fi，500万！

5月31日，任天堂官方宣布，使用NDS（NDSL）Wi-Fi功能进行联机游戏或相关功能的用户已经突破了500万，玩家通过Wi-Fi自发进行的各种联机游戏活动累计超过了2亿次……有关本消息的详细内容大家请看新闻，本辑的热点话题，就请大家就这个话题来展开讨论。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年6月7日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。



大奖名花有主！

《掌机王SP》第63辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

天津市	王梓正
湘潭市	周哲





一等奖 MD Max掌机 3名 OS掌机 3名



德阳市	陈凯文	丹东市	黄梦宇	深圳市	孙惠元
容县	何崇天	南宁市	欧楠	包头市	张晓杰



二等奖 10名 NDS烧录卡

延吉市	车悦昕	北京市	李丁丁	南平市	王惠珍
海口市	陈晓盟	烟台市	李越洋	郑州市	夏川
兴化市	龚诗嘉	西安市	廖翰琛		
封开县	康业莉	秦皇岛市	宁鹏		













三等奖 9名 北通、黑角掌机周边

哈尔滨市	崔健	钦州市	康历	北京市	沈振燕
长沙市	邓昊翔	大连市	李国斌	本溪市	袁友锋
鞍山市	胡荣健	济南市	刘文丽	上海市	张超

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931－4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加"交流空间"栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

昵称：米纳米

性别：女　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《火纹》、《牧场物语》、《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《逆转裁判》等
Email：lzx.d-gray@yahoo.com
QQ：309026182
想说的话：希望找到更多喜欢游戏的朋友。

姓名：陈汉琪　　昵称：零星晨

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人 携带版》、《机战》、《高达》
地址：广西省梧州市第八中学高一（7）班
邮编：543000　　QQ：531622590
想说的话：一把年纪了，一部NDS都没有。

姓名：叶家鑫

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：GBC
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《心跳回忆》、RAC、FPS、SLG
地址：广东省高州市沿江二路44号702
邮编：525200　　电话：0668－6698910
想说的话：不知不觉间，在中学度过的时间快够一年了，真是光阴似箭。

姓名：杨哲

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《高达》、《DJ MAX2》、《王国之心》、《最终幻想》
地址：湖北省武汉市硚口区解放大道汉水新村15号2楼1号
电话：13237115611
想说的话：天下玩友是一家，希望交到更多的好友。

姓名：赵佳　　昵称：浦饭幽助

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBC、GBA
喜欢的游戏：《最终幻想》、《黄金太阳》、《WE》、《机战》、《游戏王》
地址：江苏省常熟市职业教育中心校05单招5班
邮编：215500　　QQ：454956623
想说的话：还有一年就要高考了，此时不玩何时玩，希望ACG爱好者与我联系。

姓名：陈光会　　昵称：神仙

性别：男
拥有掌机：GB、GBA SP、NDS、PSP
喜欢的游戏：《俄罗斯方块》、《光明之魂》
地址：浙江省瑞安市岭下小区2幢3单元701室
邮编：325200
QQ：616568564
想说的话：大家加我QQ吧，有兴趣的话网上切磋《街头篮球》。

姓名：欧阳舒朗　　昵称：Leo

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDS、NDSL
喜欢的游戏：《火纹》、《应援团》、《机战》、《传说》、《马车》、《口袋妖怪》
地址：广东省中山市火炬开发区大龄南区北22号
邮编：528400
想说的话：让我们一起联机比比吧！

姓名：张涵　　昵称：Cynic

性别：男
拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS、PSP
喜欢的游戏：《光明之魂2》、《铸剑物语》、《失落的魔法》、《最终幻想》、《MHP2》
地址：武汉市武昌区第十四中学
邮编：430000　　电话：027－63465406
QQ：420722906
想说的话：武汉的朋友也弄个聚会啊，俺N机制霸。

姓名：陈步帆　　昵称：小雨

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBC、GBA、小神游SP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《恶魔城》、《生化危机》
地址：福州市树汤路172号东汤新村3#804
邮编：350001　　电话：0591－87858656

想说的话：感谢众小编给我们大家“交流空间”，请小编们当一次流星，让我中一台 PSP 吧！

姓名：刘云泽　　昵称：天草刘

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBC、NDS
喜欢的游戏：《恶魔城》、《牧场物语》、《黄金太阳》、《马里奥赛车》、《最终幻想》、《龙珠Z》、《高达》、《机战W》
地址：吉林市龙潭区吉林机电工程学校北校区07－432
邮编：132001　　QQ：541844215
想说的话：祝《掌机王SP》的热心读者都能中到大奖！

姓名：吕国彤　　昵称：穷孩子

性别：男　　年龄：12
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《火影忍者》、《口袋妖怪》
地址：河北省邯郸市从台区滏东大街广厦小区13－6－7
想说的话：我就少个 PSP，小编们圆了我的梦吧。还有一句：“索尼才是最强的。索尼我永远支持你！”

姓名：朱瑞峰　　昵称：踏雪银狼

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火纹》、《换装迷宫》、《恶魔城》
地址：安徽省合肥市瑶海区定远路 45 号农垦大院
邮编：230011　　电话：4492682
想说的话：让游戏的乐趣在生活中飞扬，学会美好地玩游戏，美好地笑。

姓名：孔祥　　昵称：怒问天

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《龙珠》等
地址：江苏省南通市港闸区秦灶镇费桥区十九组13号
邮编：226001
电话：0513 － 956601 32
想说的话：希望我的名字能在奖品栏中占有一席之地，让我实现 PSP 联机的梦想。

姓名：宋绍轩

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《FFTA》、《超级大战争》、《黄金太阳》
地址：大连市理工大学附高高三・四班
邮编：116000
Email：wowyesterday@sina.com
电话：13664287793
QQ：278991528
想说的话：现在努力学习，是为了以后拼命玩。

姓名：王涵

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《RR2》、《宿命传说》、《MHP2》
地址：北京市大兴一中初二（5）班
邮编：102600
QQ：543152095
想说的话：志同道合的掌机玩家请加我 QQ。

姓名：王哲　　昵称：ZAX

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSL
地址：上海市浦东新区白杨路 199 弄 15 号 1001 室
邮编：201204
电话：13601964701
想说的话：中别人的奖，让别人无奖可中，阿门。

上海 SPU 群专题介绍

来自上海的 SPU 是一支以聚会为主的团队，也是经过我们“天下聚会”认证的聚会组织，本次就来个 Q 群大扫描，上海的玩家，睁大眼睛看看自己应该加哪个吧！

上海SPU聚会联盟no.1群（高级群）：28014358（聚会用群不能聚会勿加）

上海SPU聚会联盟no.2群（高级群）：7676385（聚会用群不能聚会勿加）

上海SPU聚会联盟no.3群（高级群）：25847232（聚会用群不能聚会勿加）

上海 SPU 聚会联盟 no.4 群：36338933（最新发展的聚会群，大家快加）

上海 SPU 聚会联盟 no.5 群：36338885 （灌水群）

上海 SPU 聚会联盟 no.6 群：36338864（怪猎群）

上海 SPU 聚会联盟 no.7 群：33292187（新人购机咨询）

上海 SPU 聚会联盟 no.8 群：6983778（NDSL 讨论群）

SPU 怪物猎人 no.13 群：36603908（上海玩家高级群）

SPU 怪物猎人全国玩家群：31651817

SPU 畅聊足球：37253856

SPU 联扎群：39694557

NDS、PSP 幸运大抽奖

FAQ Channel，一个充满问题的天堂
属于掌机的地带，教你打机的秘诀
遇到难题不要忘，FAQ电台等你来
跟我一起唱，嘿
We are FAQ Channel!



FAQ电台

DJ 米格欢迎你收听夏日的FAQ电台，不论周围有多热，也请你抛掉脑中的烦躁，让我们轻松上一课。本辑首先要回答一下大家提出的有关62辑《米饼爆笑狩猎生活》的问题。很多读者都上网、来信询问米格，关于视频中怪物大小是如何修改之类的问题。这里米格就来集中回答一下。首先，视频中所有怪物的大小都是通过游戏金手指修改的，而绝非像有些玩家猜测的那样通过后期合成软件修改。使用到的软件主要有CWCheat和CheatMaster，游戏中有专门记录怪物大小倍数的内存地址，找到后直接进行修改就能够改变游戏战斗场景中所有NPC角色的大小了，猫车改大后甚至会把玩家扔出地图。修改后怪物的攻击判定也会增大，不过怪物的攻击力、生命值都完全不会受到影响。爆弹数量上限也同样在内存中有专门的记录地址，再配合道具修改，就能摆出无限数量的烤肉和爆桶也是同理。游戏修改还用了许多高级工具，截取内存进行分析都需要花不少时间，感兴趣大家可以多在网上找一些游戏修改教程来看看哦。

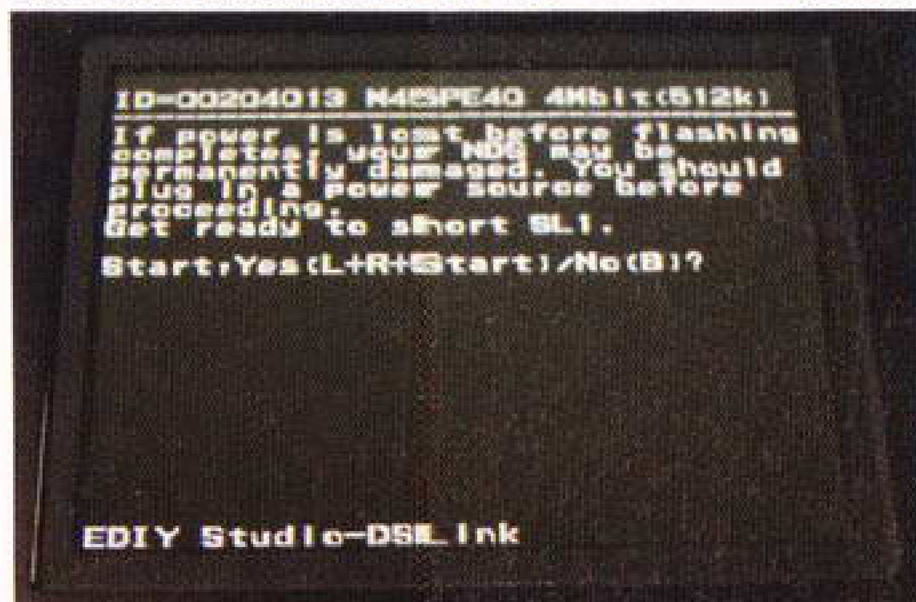


FAQ电台：“米饼教室——PSP购机篇(2)”正在热播中，各位暑期购机的玩家走过路过不要错过，买机请看“米饼教室”！

广告之后继续回到我们的栏目，来自辽宁的吴东南读者询问，PSP的软降、硬降到底是什么？PSP的区域版本又指什么？这个问题我们在上辑的“米饼教室”栏目已经为大家做了详细的解答。只是吴同学立誓如果不给予答复就再也不看我们的栏目，实在让我们米饼二人倍感压力，因此这里给出具体介绍的链接：http://掌机王SP.Vol64/P193/米饼教室.html。(PS：只要购买我们《掌机王SP》，就可以无需中文域名软件就能直接打开该链接啦！（^_^）

什么？你错过了“天下聚会”五·一大行动？没关系，我们的7月暑期聚会大热潮就要来啦！7月暑期聚会火热策划中，申办聚会请来信：mig@ucg.com.cn，详细情况参看本辑“天下聚会”栏目介绍。“天下聚会，汇聚天下”，带给你更丰富多彩的GAME LIFE!

来自北京的读者田野询问，自己的iDSL使用Flashme刷机后，怎样才能刷回iDSL系统固件？的确，目前想要刷回iDSL只能通过DSLink烧录卡的固件备份功能才能解决。具体刷机方法在《掌机王SP》54辑中已经为大家做过详细介绍。打包的8款固件的备份文件下载地址为http://www5.emu-zone.org/driver/Flashme_firmware.zip，压缩包中的固件版本说明见文章结尾附录表格。只要用它们来配合DSLink及其对应的“固件备份更新软件”，就能将任何NDS、NDSL、iDS、iDSL还原为任天堂原版固件、FlashmeV7固件。DSLink提供的固件备份更新软件下载地址为：http://www3.emu-zone.org/host/ediy/emu-hw/diy/dslink/fwbkup/FWBKUPV1.zip。使用时需要短接SL1，将下载的固件LINKFW.BIN(找你所需刷机的相应固件版本)和备份更新程序FWBKUP.NDS一同拷贝到microSD卡中，把DSLink插进iDSL，运行FWBKUP.NDS备份更新程序，选择“Update Firmware”一项就会来到刷新的界面了。按L+R+START键开始



进行更新，当进度显示为100%时，刷新过程完成。刷机过程一定要小心电池掉出，因为这时候一旦断电，iDSL就变成砖头啦！嗯，休息片刻进入闲聊时间！

FAQ电台

FAQ电台：话说《应援团2》的屏幕杀伤力真是强。经过宇轩在网络上的系统观察，只要是通过了华丽难度的玩家，其屏幕几乎都有不同程度的损伤。其中70%为轻度偏屏，22%为重度移位，7%为触摸屏彻底损坏，还有1%的同志，整台NDSL都报废了。宇轩对那1%很奇怪，只是玩游戏的话，为什么连机器都会挂了呢。原来，那位同学是在被游戏那变态难度折磨之后，一气之下，将NDS从26楼整个扔下去了……（以上内容纯属胡编乱造，如有雷同，纯属巧合）好了，我们接着来看玩家的提问。

湖州的**杨振华**同学来信问道："米饼，NDS的网页浏览器能在烧录卡上运行吗？我的烧录卡是SC-micro SD。嘿嘿，米饼现在很忙，这题就由我宇轩来回答了。NDS的网页浏览器名为《NintendoDS Browser》。由于NDS卡带本身没有足够的存储空间，所以必须配合SLOT-2端的内存卡使用。但是，现在这个浏览器器已经被破解了，只不过你光有一块SLOT-2端的烧录卡还不够，必须再买一块SLOT-1端的烧录卡，比如R4才可以。破解版的浏览器在各大论坛都有下载，分多个版本。像杨同学的情况就只需要下载SC专用的版本，然后烧录到SLOT-1端的烧录卡上就可以使用了。

"小编好，我在朋友的推荐下，喜欢上了PSP的《真・三国无双 二度进化》，在有特殊敌将据守的宝物库中，虽然把敌将打败，宝物拿到，但不少特殊敌将都没能成为副将，应该和时间有关系吧？可是我才开始打游戏不久，武将的能力还很低，请问小编能传授下小弟具体的快速打败特殊敌将的方法吗？"这个"快速打败"基本就是进入宝物库开战30秒内杀掉守将。具体方法是进入前尽量保证武将有高等级，并且觉醒槽满。进入后无视杂兵和副将，直取大将，初期的战马如果碰到副将也会被吓到，就干脆下马步行。到达敌将身前，在敌将进行举手攻击的瞬间立刻按下R键进入觉醒状态，之后迅速放"真・无双乱舞"（必须在敌将攻击时爆觉醒槽并放无双，否则可能会被防到），接下来就趁着觉醒状态继续连击敌将吧。如果因为使用武将本身攻击力低或者无双技比较烂而没能收到守将，也可以等以后换上强人再来收复，机会多得是。



FAQ电台

听闻PSP版《极魔界村 改》即将推出的消息时，饼干顿时愣了几秒，他在那一瞬间想到了当初玩《极魔界村》时的惨状（摔死、撞死、毒死、烧死、死机……），OH，MY GOD！游戏在大幅度改进强化后再重新包装推出，想必难度又上了一个新高度，受虐狂们将再次接受更严酷更变态的酷刑。

继续来看昆明玩家**魏轶雄**的问题，"最近玩得最多的游戏还是《MHP2》，特别是和身边的几位好友一起联机时，那才叫一个爽字！所以想请教小编们几个问题。1.生产太刀"黑刀【零型】"所需要的素材"カンタロスの头"怎么拿？2.怎样才能查看到怪物的血量？3."名匠珠"如何生产？1.カンタロスの头需要从地虫身上剥取，注意要使用毒属性武器来毒死昆虫以保留完整的尸体。2.正常情况下怪物血量无法查看，不过现在使用CM、CW等金手指可以实现这个功能。3.名匠珠的具体生产素材为"琉璃原珠×1、霸龙の刚爪×1、钢龙の尖爪×2、岩龙の翼×2"。

FAQ电台

FAQ电台：PC版《星际争霸2》公布后，着实把喜爱《星际》的小编们给激动的。感觉神族的科技又进了一大步了，几乎所有单位都自带离子防护罩，那效果真是又酷又眩。此外，空间转移、暗黑龙骑，黑洞武器、神族母舰等演示都让人惊叹不已……"暴雪"是神！

最后来看一则江苏镇江**黄真**的问题，"小弟有一定的日语基础，最近开始玩《雷顿教授与不可思议之镇》，里面的107号谜题似乎有点诡异，我知道答案肯定是乌冬面（うどん），但将假名排出来后电脑死活不认，我试了好几十次都不管用？莫非这个判定就真的那么严格？这个谜题不解决，我没有心情继续玩下去了。"貌似很多玩家都在这个谜题上卡了好久，雷伊我也不例外。首先，うどん这个答案肯定是正确的，关键就在这些字母排列起来的角度上，其中尤其要注意的是ん，要将其角度调整到近似于ω，将最长的那一笔画调整到左上方。这个谜题设计得十分牵强，希望你能够早日将其解开。

与玩家们相聚的时间永远是那么短，电台播放也将告一段落，如果大家在游戏生活中有什么新发现或是趣闻也不妨来信来邮件告诉小编们，好玩的有意思的游戏故事都会在电台中插播。好了，让我们下辑再见吧！

小编寄语



◆老妈近来总是打电话叮嘱我不要跟潮流去炒股。看来如今的中国股市不仅影响着股民，连我这种天生谨慎的胆小鬼也要被家人操心，唉……

◆做《NDS专辑VOL.2》时，连续一周睡眠时间不足四小时，虽说比起做《口袋妖怪十年特辑》时已经是非常奢侈了，但到写下这辑小编寄语时也还是觉得睡眠不足。

◆做完《NDS专辑 VOL.2》后，终于有时间看《斯巴达300勇士》了，不过刚开始看时的精神状态不好，半睡半醒的，不过越看越精神，越看越振奋——果真是荡气回肠的好片子啊!

◆最近搜到个老照片，是1934年《盛京时报》报道的"营川坠龙"的新闻图片，等有时间就鉴定一下图中到底是什么动物的骨骼。





■记得初中买第一本《日之韵》时，翻开第一页介绍的就是Zard的《摇荡回忆》，就是从那开始我接触了Zard的歌、知道了坂井泉水。5月底坂井泉水由于意外与世长辞对于每一个喜欢J-POP的人来说都是一个巨大的损失，现在的日本歌坛已经很难再听到那种既励志又温暖的歌曲了，希望坂井泉水能够在天国用她动人的声音继续歌唱，歌迷们永远不会忘记她曾带给大家的感动。

■其实我并不讨厌下雨，而是讨厌在非休息日下雨，最讨厌的是在非休息日的上班途中突然下雨。



▲闲暇时刻一直霸占着宿舍里的两台X360，由于自己不怎么玩RPG，只对动作游戏感兴趣，所以X360上的很多游戏挺合我胃口。一日无聊问起UCG编辑火云，这X360的成就拿多了，微软会送什么奖品吗? 得到的答案："没有。""没有好处为什么还这么拼命地拿啊?""纯炫耀用!""很好，很强大……"

▲国外的玩家已经欣赏到了《加勒比海盗3》的电影了，看过片子的家伙们一个一个神气活现地发着炫耀贴兼剧透帖，无视无视! 如果还想对电影保留神秘感的朋友请不要玩《加勒比海盗3》的游戏，里面多多少少有一些剧透的东西，比如说结局。(为了写特快，饼干我已经知道结局了，恨呐!)



◆《NDS专辑 VOL.2》已经上市，NDS玩家请密切关注。

◆经过近两个星期断断续续的奋战，《MHP2》的训练所任务基本清完了，目前还差金狮子的4个任务，相信这两天就能搞定，剑圣耳环，我来了。

◆前两天看了部名叫《火龙帝国》(又叫《灭绝反击》)的片子，挺不错的，感觉里面的火龙活脱脱就是《怪物猎人》里面的，推荐广大猎人玩家欣赏。

◆GF抱怨《逆转裁判4》中某处调查指纹的地方，吹麦克风吹了半天都没过，最后吹到头晕眼花，眼一合就睡着了。结果第二天一大早，我睡得迷迷糊糊听到她用电吹风吹头发，突然她一阵欢呼——她突然想到用电吹风对着NDSL吹，结果一吹真的就过了。她顿时得意得不得了，嚷嚷着要给我投稿到"火热秘技"。我晕……



★得知要做遥控器操作的《灵魂能力》、得知《樱大战》变为迷宫探险RPG了，得知《忌火起草》由Chunsoft锐意开发中——别以为肤浅的画面控都很好当，很多是被逼出来的。

★官方祖龙任务放出，讨论便紧接着来了。引用某人对霸套和祖套的评价——"前者，无美感无自尊；后者，有爱就有战斗力。"赞同。

★只有暴雪才能超越暴雪，这句话是没错的。《星际2》的很多单位都对既定理念造成了一些冲击，不过我不会以任何理由去怀疑成品的素质，玻璃渣，Fight! My life for Aiur!

★在《女神OL》里终于获得了可爱的"未熟なケルベロス"，自己对该魔兽异乎寻常的喜爱大约与萨摩耶有一定关系吧。

★综上所述，将QQ签名改为"游戏多得玩不过来"。



◆搬

搬到一个新的办公室，比起以前的那个办公室，新环境的空间硕大，房间众多，环境复杂，甚至于我搬来的第一天居然花了整整20分钟去寻找洗手间的确切位置……

◆梦想·现实

梦想是"睡觉睡到自然醒，数钱数到手抽筋。"

现实是"数钱数到自然醒，睡觉睡到手抽筋。"

◆小人

看书看到康熙皇帝在二十八岁的时候已经是一国之君，绩伟功丰，我很沮丧；但是当我看到同治皇帝在二十八岁的时候已然是死去九年时，我平衡了。

◆减肥

好友为了减肥，决定从现在开始每天吃4个苹果或等量的其他水果，现在惟一让她头疼的问题是这些水果究竟是饭前吃，还是等到饭后再吃……



▲世界上有种东西叫爱，有爱就得有付出。为了爱的《应援团》，NDSL华丽地开始有偏屏倾向了。（马修：貌似这台NDSL是公司的……）

▲《生化危机4》的Wii版终于发售了。有了NGC版通关11遍的经验，玩起Wii版来自然也得心应手，嗯……这回再通几遍呢？

▲在记忆中，有两部"美丽"的电影是印象最深刻的。第一部是《美丽人生》，虽然采用幽默的手法来描写二战时纳粹集中营里的一个小故事，但却是一部实实在在的悲剧；第二部是《美丽心灵》，讲述了一位患有精神分裂症的数学家如何通过自身顽强的努力，最终获得诺贝尔数学奖的过程。这两部片子都是根据真实的事件改编，也许更多不为人知的美丽，就在你我的身边悄悄发生着。



◆数周的雨季过后迎来了超炎热的夏日，虽然不喜欢空调，但还是堕落为了没有空调就活不下去的"冷气一族"，身边不少朋友也为了买空调而到处打听空调的品牌价格，开始怀念家乡不需要空调凉爽的夏日。

◆六月一来到，各位今年参加高考的"壮士"们就将步上"刑场"了，在此祝愿大家都能取得理想的成绩，快快乐乐、开开心心地步入大学校门。

◆与几位朋友在网上小测IQ与EQ，然后惊异地发现这两个东西果然是成反比的，IQ最高的那位朋友EQ的测试结果却惨不忍睹……在此提醒某友，做人不能只有知识却没常识啊！



◆终于告别了5月生病月，从中暑、牙痛，到发烧、肺炎……但愿6月能健康地度过。为此米格也立下了本月最大的目标：争取每天《Wii Sports》锻炼1小时！

◆口袋光环改版，《小米带你逛市场》栏目不知各位读者喜欢吗？我们还为大家准备了PSP维修、硬降的视频，让大家更加了解自己手中的掌机！

◆米饼轩恶搞视频第四弹开始策划，这次打算做点更加别致的东东，大家期待吧！



一直在忙新的《NDS专辑》，五·一聚会的视频到现在才有时间整理，抽取部分精彩内容收录在了本辑“口袋光环”中，在这里米格首先向各位玩家道声歉。本次为大家带来的聚会报道是来自广州的女仆聚会，这场聚会在levelup.cn论坛报名帖可是两天就爆满，下面就让我们掀起帘子来看个究竟吧。

栏目主持 米格

女仆+掌机=？ 一个真实与第六次元的活动爆发！



▲本次聚会特制的女仆纪念腰牌

——“天下聚会”广州站 女仆主题 掌机聚会

聚会名称：“天下聚会”广州站 女仆主题 掌机聚会

聚会时间：2007年5月12日，12：00至18：00

聚会地点：女仆咖啡店（广州西湖路光明广场六楼）

聚会人数：50人

聚会内容：动漫歌曲演唱、《应援团》Cosplay Show、女仆游戏 、现场抽奖、恶搞节目、玩家交流（PSP、NDS）、竞技比赛（PSP、NDS）

参赛条件：50元（包自助餐）+爱机PSP+爱机NDS+纯纯的游戏爱心

主办方：MHP（宇宙宿舍蹲预防控制协会） 团长C'、副团长梦怨

奖品赞助：《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、levelup.cn网站、GBalpha（中国）有限公司、ROMMAN.NET（龙漫电玩）、EZflash小组、DSFireCard、广州市北通电子有限公司、黑角电子有限公司

比赛内容：

PSP——《MHP2》、《RR2》

NDS——《马里奥赛车》、《应援团》、《炸弹人大陆》

文 阿Q、琦琦

风和日丽的五月十二号早晨，本应一如既往平静的广州西湖路光明广场前突然一阵旋风卷起，烟尘滚滚。一个冒似贞子的物体（琦琦）从阿Q眼前飞过，嘴里还念念有词：“麻烦让让，要迟到了迟到了迟到了嘛……”

阿Q在这个物体将要离自己一米外的瞬间用念力把这物体揪了回来：“What's wrong？”

琦琦：哎呀你不要挡着啊！我要迟到了！女仆，女仆咖啡店啊！掌机聚会啊（泪千行）！（i_i）

阿Q：不会是那个“天下聚会”吧？

琦琦：你知道就好，快点让道，不然劈死你！这次广州举行的“天下聚会”是在我最爱的女仆咖啡店里举行，人数有限，只能进40多个人，人家要和女仆妹妹玩游戏的说……

阿Q：（双眼放光状）女仆？不是吧！快走，这辈子跟定你啦！（两手已经上了520胶水粘在琦琦衣服上。）

琦琦：你放手放手，我要迟到了，哪顾得上你啊！

阿Q：女仆啊，女仆最高！（死不放手……）

于是这股旋风的质量又加大了一倍，不久来到了光明广场女仆咖啡店门前。



▲女仆聚会，奖品多多，让我们快些进去吧！



▲Cosplay，睁大眼球来欣赏我们的《应援团》！

阿Q： 好多人，爆满了，我们已经挤不进去了啊，活动眼看要开始了，怎么办……

阿Q一转头，却发现琦琦已经不知踪影。但都这时候了，哪里还顾得上其他人死活，阿Q凭着一颗赖死也要参加活动的决心+三寸不烂的舌头+随身携带的DV潜伏在汹涌的人潮里，混进了女仆咖啡店！

“お帰りなさいませ、ご主人さま！”一进到店里，就有两个女仆躬身笑着用日文对参加者们说“主人，欢迎回来”！

阿Q： 好幸福！（>_<）琦琦，虽然不知道你现在在谁手里，可是，我还是要感谢你给我情报啊！（阿Q流下了幸福的眼泪……）

双妹唛： 各位亲爱的掌机FANS，欢迎大家参加这次的广州女仆主题天下聚会，我们是你们的宇宙无敌天真无邪、可爱劲爆的主持双妹唛，萌ぇ！

享受了一顿由女仆服侍、感觉美妙无比的午餐后，两个同样是女仆装的主持出现了，再次谋杀了在场参加者们的相机胶卷无数。阿Q兴奋中端起DV拍时却发现了女仆装的琦琦！竟然在可爱无比的猫耳卡哇依身边冒充着主持，贞子也有露脸的一天啊……

阿Q以为自己的嘴会保持半开惊吓状度过这一天，但很快他知道自己想错了。就在女仆合唱完《轻飘飘圆舞曲》以后，出现了一件让他的嘴呈O型全开状态的事！

观众：（兴奋O型嘴）啊……那是，红色长发！那是，红色迷你短裙，女仆绝对领域！那是传说中的极品女仆，高喊口号的男扮女装“女仆”！

在这之后的独唱也好，抽奖也好，都再没能有“O型嘴”的出现，甚至树妖和阿C、梦怨的《应援团》Cosplay，谋杀胶卷无数，也不见“O”的重现江湖……

卡哇依： 刚，刚才真的好惊险，有个红衣怪仆抢了我的麦克！

琦琦： 是么是么，不怕不怕，我带你去看看今天的奖品，好好吸引人哦！（^_^）

卡哇依：（忘情状）奖品么！啊呀呀，还有主人可以要真优妹妹唇印的T恤呀！

卡哇依： 好想要比赛奖品哇！

琦琦： 现在已经要到比赛时间了，快快把现场交回给主人们呀，想参加呀，下次早点报名吧！（拉着卡哇依的袖子）走啦走啦，主人们心急了！

卡哇依： 喵！（^_^）

于是龙争虎斗的掌机比赛，终于正式开打。阿Q抬着手里的DV，四处游拍，一不小心撞到了聚会的主办人C先生。



▲比赛开始啦！

阿Q： 哈哈，阿C，今天的场面好火爆哦，主题鲜明，玩家们可都享受坏了！

C： 嗯，这次活动在刚开始接受报名的时候，很短的时间内就把名额给挤爆了。在此要感谢《掌机王SP》，因为有大部分的玩家都是看了介绍慕名而来的，把大家聚起来，一起开心地享受“天下聚会”的乐趣（眼神发亮）。（=o=）

量T恤，重点在于还可以请现场的女仆在T恤上印上唇印哦！

阿Q：我也好想要你们的T恤啊（眼睛严重充血）！希望待会儿抽奖抽到我……看来这次的活动策划你们都花了不少心思，今天有幸感受到现场热闹的气氛，阿Q也好想和你们交流下组织聚会的心得。

刚说得起劲时，一个大手就把C拉走了。机迷要求C表演了，至于大手的主人是……啊！胡子女仆！哈哈，就是刚才男扮女装与机迷玩游戏的那个胡子女仆，貌似传说叫“梦怨”（画外音：哪来的传说啊）。

梦怨：Hello，我是群管理员梦怨，C要去应援了，他可是今天的热门人物。当然，我也是！

阿Q：（喷……）五·一全国聚会的热潮刚过，现在又是女仆聚会，还真是一波未平一波又起。听说你们这个群成立还不到两个月，是什么让你们能有那么大的能量把这次活动办得那么成功呢？

梦怨：分享经验？那就从我们这次聚会的筹备工作说起吧。策划和宣传工作是最为辛苦的，从确定主题、联络场地，到确定表演节目、宣传单设计，都是亲力亲为。因为要注意经费的合理使用问题，在每一项上都和商家砍价，可以便宜的就尽量便宜。宣传期间，为了让更多人知道这个聚会，我们和女仆妹妹们在几大高校都有做摊位宣传，希望能把这次活动的特色传达给广大机迷，让大家进一步了解主题，更好地融入活动中。我们还准备了一些特制的女仆印章腰牌，参加聚会的玩家都可以得到这个小礼物，凭着这个印章可以领取我们的限量赠品，机迷们想不满意都难，嘿嘿！（做出胜利的V手势。）

阿Q：真是辛苦各位了啊！

梦怨：对了，召集玩家也是要值得注意的，要用一些简单的方法，活动的开始前一两天发送些提示短信或者电话通知。为大家提供一个掌机联机平台，我们是非常乐意的……

这时，比赛场上剧烈的掌声打断了两人的谈话，原来是《应援团》的决赛啊。树妖妹妹和变成了剑鱼头的C不停地为参赛者们加油，又是跳凉宫舞，又是和玩家们KISS。玩家们身边还有可爱的女仆妹妹们捧着小餐点和饮品走



▲可爱女仆陪你做游戏！

阿Q：这次聚会与其他掌机聚会的确有着很大的不同，当然也是最吸引人的亮点了。

C：嘻嘻，女仆主题可是其他地方都没有的，除了联机比赛，还可以要求和女仆们玩游戏，或者要求女仆们喂食物，享受更加全面的服务！为了让各位玩家可以玩得爽，我们还特意安排了赛前表演，节目都是围绕着掌机游戏的内容安排的，唱《轻飘飘圆舞曲》的女仆们好可爱哦！哇咔咔咔（语无伦次傻笑状）。我自己还表演了《应援团》Cosplay，在NDS方面我们设立了《马里奥赛车》、《应援团》、《炸弹人大陆》这些项目的比赛，还为PSP机迷准备了《MHP2》、《太鼓之达人2》、《RR2》的联机赛事，当然还有抽奖活动，奖品可是我们的限



▲唇印T恤，我也要！

来走去，甜甜问道：“主人，要吃点什么，喝点什么吗？”不久，“真实与六次元”比赛的结果出来了。

阿Q： 神秘人物LULU爆出大冷门，竟然一人连夺三奖！大伙不要心急，精彩的片段都给拍下来了，以后有机会放在“口袋光环”与大家一起分享。聚会的时光真是短暂，不过请大家保护好自己的爱机，七月的聚会少不了你！女仆们，我们会再来的！



■聚会全家福！

“天下聚会”近期活动预告

“天下聚会”上海SPU暑期玩家运动会

运动会开幕时间：6月26日

运动会的比赛项目：羽毛球，网球，篮球，足球

运动会的口号：挥洒你的汗水，散发你的自信！

运动会的具体日程：首场6月26号羽毛球小赛，7月2号小满贯网球赛，7月23号“天下杯”足球赛，7月30号SBA篮球赛。

运动会的报名方法 http://juhui.levelup.cn/shanghai 上海联盟板块

联系人QQ：200871876

联系人MSN：kissshenxiao@hotmail.com（注明“天下运动会”）

联系QQ群：20726657

组织者的话

经过了5月4日人山人海的聚会盛典后，大家是不是还嫌这个夏天不够热？那就来参加我们“天下聚会”的运动会吧！热火朝天的比赛，缤纷多彩的项目，还有精美奖品等你拿！有人问，“天下聚会”不是掌机联机平台吗？忘记提醒大家，记得带上你的掌机来比赛，因为运动之余，联机可是我们最大的特色！不过能以机会友，让生活更精彩，开展多元化聚会活动，不也是现代人需要的吗？

羽毛球比赛将在6月26号正式开始，比赛地点位于山东中路311号（汉口路口）黄埔体育馆离人民广场最近的一个场馆，我们羽毛球比赛会和上海专业的羽毛球协会——红叶协会联合举办，打造业余选手中的专业比赛！

接下来的小满贯网球赛大家更要期待哦，SPU Cos团将会首次出击，再现《网王》决战！当然，无论高手菜鸟都能享受到网球的乐趣，新手可以向我们的网球教练免费学习网球，高手们可以互相切磋技艺赢夺奖品。

“天下杯”足球赛力争成为玩家的“世界杯”，收起心爱的掌机，用肢体演绎属于我们的《实况足球》吧。

漂亮的交叉运球，完美的抛物线，行云流水的传球——篮球场才是男孩们挥洒汗水的圣堂！在漫长的暑假，参加一场激烈的篮球赛，聆听女生们场下呐喊助威，这个场景是不是光想就能让你心动呢？那还等什么，马上行动起来参加我们的运动会吧！

“天下聚会”不单纯是个游戏聚会，它蕴涵了《掌机王SP》、《游戏机实用技术》、levelup.cn网站，以及SPU打造时尚风潮的目标！愿我们的“天下聚会”能打破你平凡的生活，把玩家间的友谊带入生活的方方面面！

“天下聚会”7月暑期聚会大热潮召集帖

暑假想要做什么？难道只想一个人在家打游戏？独乐乐不如众乐乐，快来参加我们的“天下聚会”吧！各地聚会的主办者们，也请擦亮你的眼睛，也许你错过了五·一聚会大行动，但暑期聚会大热潮一定不能错过，丰富的奖品、专业的聚会指导、全面的聚会宣传，举办聚会，就是这么简单！如果你身边已经聚集了一批玩家，已经有了一个QQ群，那么请联系米格，加入我们的暑期聚会计划吧！活动联系信箱：mig@ucg.com.cn，主题请注明“天下聚会暑期聚会申请”，或登陆levelup.cn论坛“天下聚会官方专区”申请活动，相关地址：http://juhui.levelup.cn。

掌机王自由谈

栏目主持 马修

大家好，自由谈再次与大家见面了。本次的两篇自由谈，第一篇讲述的是《机战OG2》中一些反派角色们，他们只是立场和玩家控制一方不同，事实上，在为自己心目中正义信念而战时表现出来的坚定，往往使得他们比主角们更加给人以震撼；第二篇则调侃了一下我们如今几乎挂在嘴边的词——“变砖”，不管升级还是刷机，大家都一定要谨慎为上，否则“变砖”的事情发生到自己的头上，可就不好玩了。

献给逝者的悼词（OG篇）

文 古梓

《超级机器人大战》（以下简称《机战》）是一款结合了众多机器人动画的战棋类游戏，其中最另类的当属发售于GBA上的两款“《原创世纪》系列”（以下简称“《OG》系列”），因为在这个系列中没有任何动画原作，而是把“《机战》系列”至今出现过的原创人物和机体集合在一起，再构建一个全新的世界观，并以此衍生出来的一款关于战争这个永恒主题的游戏。

一提到战争，就必定存在敌我双方，而《机战》的发展路线永远只存在一条，最终以我方全胜来结束一场又一场战役。俗话说得好，成王败寇，那么是不是就表示作为敌人的他们一文不值，恶贯满盈死有应得呢？不，答案恰恰是否定的，在《机战》的世界中并没有界定出十分明确的正邪对立，对错交叉，敌我双方都只不过是为了贯彻心中的正义而战。简单地说，《机战》是把分辨思考的权力完全交给我们一众玩家，让我们自己去批判他们的所作所为。于是，笔者觉得有必要把这些反派的逝去之人说上一说，因为他们的确值得悼念。

DC总帅：比安

细想一下，比安这个角色以及他的DC圣十字军算是《机战》历史上登场最早而又出场次数甚高的原创敌方势力。比安，科学家，因为研究陨石3而成为世人关注的焦点，更开发出了EOT技术（属于外星人科技），人称“EOT第一人”。仅仅是一名科学家，却因为预见了具备高等级军事科技的外星人迟早会入侵地球而忧烦重重，可这时候的地球军内部，明明知道了外星人的存在，明明知道了地球的危机却还一味地妥协避让，甚至还召开南极和谈，企图以牺牲一部分人利益的方式来换取安逸。比安彻底看透了这些人的丑陋嘴脸，故发动了军事反抗，想靠DC军的强大军势将地球完全占领，以建立真正意义上的军事政权。

也许有人会说他过于急躁过于悲观了，发动战争究竟会给地球带来多大损失，难道比安会不知道吗？但是，放任军队内部的腐朽最终只会葬送了地球和全人类。而且他们根本没有看明白，比安在这一场关乎人类命运的战争中到底扮演着什么样的角色。我方对抗DC的势力只有钢铁号，而在数次战斗中比安却一步一步地引导着这些和他作对的人来到了DC的总根据地冥王岛。拂晓之时，更是以一人之力挑战钢铁号的一众年轻人，为的又是什么？借战争来锻炼出地球军中的强者，刺激军事技术的发展和战斗兵器的开发，让他们具备足够的力量来拯救外星人威胁下的地球。这才是比安的初衷，为了这个，他宁愿牺牲自己的一切，也不怕世人会对自己如何唾骂。说实话，比安的忧国忧民、为大义舍弃小我的气度实在非常人能敌，也正因为这个，最终红莲之火下的逝去才会那么感天动地，甚至连初升的太阳也自叹不如。



影子武者：沃丹



当初刚看到他的设定时，大家肯定都会惊呆了，开着大地守护神，挥舞着巨型斩舰刀，说着似曾相识的话。虽然戴着面具，可这个叫沃丹的男子其一举一动都实在太像曾伽了。以至于剧情中，数次阻拦我方去向的时候，几乎没人否认他就是曾伽。的确，某种意义上，他是曾伽，但又不是曾伽。因为他只不过是W系列的15号人造人，为了能够发挥最强战斗力而特意输入了曾伽的人格而已。有人说，沃丹的出现仅仅是为了让敌方多出一个强力角色并且将《α外传》中出尽了风头的大地守护神忽悠出来。真的是如此吗？其实说白了，沃丹就是曾伽的一个影子，在《OG2》中，他代替曾伽完成了一条暗线——对索非



亚的爱。虽然沃丹一再强调自己是“美嘉斯之剑”，但事实上他想守护的却是自己最爱的女子索非亚。为了索非亚，他和众人为敌，但却从未使过任何奸诈伎俩，每一次都是堂堂正正登场，为心中的正义而战，甚至为了曾伽这个好对手而和监察官抗衡，将被打掉的斩舰刀丢还给曾伽。贯彻心中的信念便可以勇者无惧，所以他才能够只身一人驾驶大地守护神挡在地球摇篮之前，誓要用自己的生命保

护索非亚。

沃丹和曾伽，就好像是镜里镜外的两个人。虽然二人的最终目的相同，却不得不拼死战斗。最后，明明沃丹已经满身伤痕，但仍不放弃拯救索非亚的念头，用那部千疮百孔的大地守护神救下了束缚于主电脑美嘉斯中的索非亚，壮烈地死去。虽然索非亚不会记得他，虽然他不过是一个被创造出来的虚假的影子，但沃丹却未曾后悔过，他靠着自己的意志，为了所爱之人战斗到最终一刻——这，就已经足够了！

陨落之美：樱花

SCHOOL，一个培养战斗型人才的地方。这里是地狱，因为被选中的孩子都必须在这里接受残酷的训练和身体调整，这里需要的只是能够最好完成战斗任务的工具，而不是活生生的孩童；这里又是天堂，因为对于阿德拉、赛奥拉和拉托来说，冰冷之地上有一位他们都很尊敬的大姐姐樱花，无论何时何地，樱花姐姐总是给予他们最大的安慰，用自己的温柔保护着这些在痛苦中煎熬着的孩子们。SCHOOL 中没有亲人，樱花俨然成为了他们最亲的人，比血脉亲情还要重要百倍的姐姐。也许大家最后都得死在战场上，但只要有樱花在他们身边，一切就都没有什么好可怕的。



是的，这位女子就是这么的圣洁。可叹的是，残酷的现实却把他们的期望全都扭曲了。弟弟妹妹们在明白了自己生存目标的后，都不断离开了这里，成为地球摇篮的敌人。这是樱花最不愿意看到的，而且她也很清楚自己绝对无法和自己最疼爱的他们战斗。但，樱花是 SCHOOL 中的最强战斗人员，千年老巫婆



却不会让樱花的爱心如愿，在一番调整记忆再构成后，樱花忘却了一切人类情感，完完全全地成了一部老巫婆所期望的杀人兵器。在地球摇篮中，完全苏醒过来的樱花已经无法再和可爱的弟弟妹妹团聚，她不能否定自己曾经给予他们的杀害，惟有靠着最后的力量把一切的罪魁祸首——恶毒的老巫婆除掉，以此作为自己人生的终幕。或许这是地球摇篮中最震撼人心的一幕，悲伤的音乐之下，樱花完成了其陨落之美。或许太多太多的人希望她能活下去，因为她是大家的姐姐。樱花美丽得如此让人难忘，在她的陨落瞬间，漫天飞舞的粉红色花瓣，就好像一幅天然构成的迷人风景画。人们只看到了樱花花瓣飞舞的美，却不曾想过，其短暂的美丽是以陨落为代价的。陨落之时，刻于人心中无法忘却的印记，在“樱花幻影”的衬托下演绎出一幕最为令人动容的悲伤物语……

黑骑士：阿克赛尔

不需要怀疑，阿克赛尔这个红发热血男的主题 BGM 的确是名为“DARK KNIGHT”，翻译过来就是黑骑士。说起阿克赛尔，最初登场是在《机战A》中，他作为男主角那傻帽劲头基本就和一般“《机战》系列”中的热血男



无异。也许因为配乐实在太激动人心了，故才会那么令人难忘。选他当主角，那么他就变成了大脑进水的状态——在失去记忆的情况下被一众小屁孩调教得忘了自己是谁，以至于最后宣扬和平主义，和自己本来组织的老大开战。相较之，选择拉米娅作为主角，阿克赛尔才是完完全全的本色演出。最出奇的是，这场《A》中的演出近乎完美地被移植到了《OG2》中。于是乎，我们的前面又出现了一个强者——驾驶夺魂者（俗称胡子机）便能一招秒掉响介的那部古铁的狠家伙。

在彼岸世界中，阿克赛尔几次和孤狼小队战斗，自己的部下牺牲无数，因此对孤狼的仇恨到了足以令自己失控的地步。来到新世界后，虽然明知眼前的响介并非他所认识的那匹孤狼，但仇恨的力量仍驱使这位有点狂妄自大的帅哥一次又一次地和古铁开战，最后以最残忍的方式将响介打倒（古铁被彻底分了尸，但响介还能活着，简直堪称奇迹）。阿克赛尔的执著是出了名的，他从来没有把W系列的人造人当人看，不屑于这些在他看来被操纵的人偶。令人遗憾的是，通过拉米娅姐姐之口得以验证，真正被操纵的人偶不是别



人，正是阿克赛尔自己。一味执著于和孤狼的决斗的他，最终也仍旧无法挣脱心魔的束缚。黑骑士虽然是真正的人，但是比起有勇气摆脱束缚的拉米娅而言，他却只能算是个人偶，一个被仇恨和欲望编成的线所操纵着的可悲人偶。

形式上的人类：雷蒙

雷蒙大姐算是《OG2》中最无法批判的一名角色，事实上，作为影镜组织的第二把交椅，她却几乎没有正式参加过战斗（最终战倒是有开着救世主上阵）。某种程度而言，她更



像是个后援人员。用自己的W系列人造人构成影镜强大军队，更派出W17（也就是拉米娅姐姐）作为间谍潜入我方内部玩“无间道”。最有意思的是，雷蒙竟然和有点疯子作风的阿克赛尔是情侣关系，虽然日后也证实了一点，他们的这种关系只不过是流于形式上的。雷蒙加入影镜的目的并非和老大温哥鲁一样——为了让地球政权不至于腐败而用战争的方式来消除安逸，增强对外抵抗实力；她根本的目的是为了让自己的W系列人造人能够更多地上战场，并且靠战斗的方式进来调整筛选，从而创造出最无限接近于人的生物体。所以，当听说拉米娅叛变时，惊讶愤恨之余她心中更多的感觉却是欣喜，能够自己摆脱指令，寻找自我行进方向，这不就是人之所为吗？这也就很好地解释了后半段雷蒙为什么会放走拉米娅——她希望拉米娅能够靠着自己的方式走向“人”这个领域，希望自己的作品能够达到完美，那就好像母亲对自己子女的期盼一样。这里说个题外话，在《机战A》中，如果说最无法解释的便是雷蒙放走阿克赛尔了，谁能告诉笔者，这到底是为什么？最终的战败已经必然，这时候，我们才知道雷蒙心中的悲哀。原来在彼岸世界，她是作为死去的艾克赛林而被父母创造出来的无限接近于人却又始终不是人的个体存在，为了弥补自己身的遗憾，她才会那么执著于将W系列发展成真正意义上的人类个体。而最令她欣慰的应该就是W系列的15、16、17了，三人最终都走向了自主选择之路，这或许就是“人”这种个体的无限可能性吧。

末了回顾，方发现，在《OG2》中值得悼念的人何止上面这些，只希望笔者这篇文章可以让各位看官看到更多隐藏于反派敌人角色背后的真实，他们会逝去，他们会成为敌人，只不过是因为在我方正面角色面前，需要一大堆一大堆敌人——仅此而已。

疯狂的砖头

文 雨中行工作室 海贼王子

掌机与砖头的渊源

砖，原意指的是用粘土烧成的长方形块状建材；砖头，则不仅包括整块的砖，还包括了断砖。砖在我们的生活中实在太常见，以至于我们在使用砖头建筑材料的本体价值的同时，又赋予了其武器等新的价值，而伴随着电子产业的发展，砖头又代言了诸多老式大体积便携产品，比如曾在一个年代代表了财富和身分的大哥大，就有“砖头机”之俗称。

在掌机这个圈子里，最早被冠以“砖头机”大名的，则是Gameboy，就形状而言，体积硕大的Gameboy比大哥大更像砖头，因此GB被叫做“砖头机”更形象生动。不过与其说“砖头”是戏称，还不如说是玩家出于喜爱给GB起的爱称更恰当，不管怎么说，掌机与砖头结缘还是有历史渊源的。时代总是在发展，科技也一直在进步，后来的GB改良机种以及其他掌机都在向着“没有最小，只有更小”的目标发展着，“砖头机”逐渐成为了初代厚GB的专有代名词，就在“砖头”一词即将淡出掌机玩家视野之际，次世代掌机NDS和PSP的出现让一切“峰回路转”。不论是形似电子词典的NDS，还是一身时尚气息的PSP，都难以掩饰其硕大的外形。但是二者的外形并没有招来“砖头”的形容，直到“刷机”出现，伴随“刷机失败”，越来越多的“次世代砖头”出现在人们面前时，已经很久没被提起的“砖头机”才重新被掌机玩家们重视起来。



▲从GB开始，掌机这种高科技产品就与砖这种建筑材料结下了缘分。

NDS变砖，从刷机开始

在三免烧录卡出现之前，大部分NDS烧录卡都是从Slot2端（GBA端）读取NDS ROM进行游戏，而NDS主机本身读取NDS游戏的端口是Slot1（NDS端），在NDS烧录卡刚出现时，想使用烧录卡玩游戏，就必须在Slot1端插入一枚引导卡，以此骗过主机从Slot2读取游戏——这种方法不但需要支付引导卡的资金，而且早期的引导卡都比较大，插入后影响美观且费电，所以引导完进入游戏后玩家往往会拔掉它，这样每次进行游戏都需要不厌其烦地插入引导卡，着实麻烦。不久后，Flashme这款免费软件出现了，通过使用这款软件改变NDS的内部系统，使玩家不用引导卡也可以直接从Slot2端读取游戏，而使用这个软件的过程就是所谓的“刷机”。

然而正是因为有了刷机，任氏掌机才再次和“砖头”搭上了关系，毕竟这刷机是有风险的，操作不当的后果就是“变砖”——注意，这次是“变”，也就是说，即使NDS的体积比GB小不了多少，但还没有被称为“砖”，是刷坏后才“变砖”的。

刷过机的都知道，刷机之前首先需要打开主机的电池盖找到一个两头分开的金属垫片，刷机时须将之用导体连接起来。当一切准备就绪后，开始运行Flashme，如果进度条顺利到达100%，那么恭喜你，一台刷好的NDS就诞生了；但若这个过程中不幸发生断电（如电池脱落、电池电量过低自动关机），那么也恭喜你，一块“砖头”诞生了。当然了，很少有人会拿着快没电的NDS去刷机，更多的时



候，玩家都是按住电池刷机，甚至插着电源以防万一。所以因为刷机导致的"变砖事件"并不是很多，只要注意完全可以避免。

后来当Flashme发布到第三版和第四版的时候，《马里奥赛车DS》这个游戏出现了，当刷过机的玩家们兴致勃勃地打算用烧录卡玩这个游戏的时候，它却让大批NDS瞬间变砖。这是因为《马车》是一款支持Wi-Fi的游戏，会改写内核中的数据给Wi-Fi所用，刷机文件也随之被破坏了，于是就无法开机，NDS"变砖"。好在Flashme的作者很快发布了可以修复这些砖头并且支持Wi-Fi游戏的更高版本Flashme，这些砖头才起死回生。虽然只是虚惊一场，不过这还是让很多玩家从此对刷机有了一份恐惧。

NDSL发布后，虽然没有了砖头般的外形，但关于NDSL刷机变砖的传言更是多了起来，其中比较多的是因Flashme版本不符而发生过变砖。但是随着三免卡的逐渐普及，NDS的刷机已经成为历史，倒是有不少iDS(L)因为刷机而失去中文界面的玩家，希望通过"反刷机"恢复机器的原貌。

PS 疯狂的刷机，疯狂的砖头

如果说NDS因为刷机而有千分之一的几率变砖，那么PSP变砖的几率也许是NDS的10倍还要多，并且这种危险伴随着"新主板、新系统"主机的推出而愈演愈烈。降级、刷自制系统、中文补丁、12%电量补丁、亮度修正补丁等等各种名目的刷机程序应接不暇，我们手中的PSP，已经不知道经历了多少次的刷写修改，而这每一次的刷写都是有一定危险的，无形中就增加了PSP变砖的几率。毕竟哪怕是官方升级，如果操作不当，也有变砖的可能。而PSP变砖的几率之高，也可以从变砖后详细的分类中看出来：半砖、假砖、真砖。

半砖和假砖基本都是因为自制系统造成的，为了避免发生不幸，自制系统的作者设计了"修复模式"，当变砖后，可以首先开机按R键进入修复模式，如果可以让砖头起死回生，那么多半是碰上了半砖或者假砖，算是不幸中的万幸。但要是修复模式都进不去了，可能就是变"真砖"了，玩家也只有跑去游戏店请人家给自己的PSP"开膛破肚"一回了，而很多黑心BOSS也趁此欺负玩家不懂行，把一些半砖和假砖当做真砖修理，收取高额费用，实在是让人憎恶。

之所以有如此多的PSP前赴后继地变砖，大多数还是由于玩家刷机时的操作不当造成。当然，Sony对PSP不遗余力地修改也是PSP变砖的重要因素。为了降低破解和盗版带来的损失，Sony已经从最初单纯依靠"升级才能玩到新游戏"来遏止破解和降级，发展到了如今的主板修改。而由于新主板与1.5系统兼容性很差，所以无论是通过拆机硬降，还是软件降级的主机，都可能会出现一些不大不小的问题，比如硬降主机的亮度调整颠倒、接电源后四级亮度黑屏，软降机的电量剩余12%后无法待机、进入自制系统亮度颠倒等BUG。于是前面提到的形形色色的修正补丁应运而生，玩家们一次次地拿起PSP，进行着各式各样的刷机。而这些刷机虽然不难，但是总也无法保证万无一失，于是，每天仍然有新的砖头诞生。



另外，伴随着Sony官方系统的更新，自制固件OE系统也不断进行更新，很多PSP机主以刷写新的固件为乐，并且乐此不疲，很多人甚至坦言，他们刷机和关注各种刷机讨论的时间比玩PSP的时间多得多。这不，Sony的官方3.40系统才出没两天，3.40 OE系统就迅雷不及掩耳地发布了——文章就写到这儿，笔者也要赶快去升级了，希望不要变砖。

疯狂的刷机，疯狂的砖头……

游戏万花筒

栏目主持……胧月



NDS卡片收藏盒

即将于8月9日发售的NDS版《SD高达G世纪 交叉火力》将附送预约特典，只要预定了该游戏，就能获得这个精美的NDS游戏盒，可存放三张NDS正版卡片。官方展示图片中可看到除了本作以外还有NDS上的《SD高达G世纪DS》和《高达麻将DS》，不过别被迷惑，这两款游戏肯定是像车展上的车模一样，可以看但不可以带回家的。



▶合上盖子，就能看到高达世界的三大代表机体——初代高达、哈罗和扎古。



纽约华击团·星组秀再度预热



去年大受好评的“纽约星组秀”将于今年7月15日～18日进行第二次演出。打岔说一下，虽然这部作品在人设方面引来诸多争议和不满，但游戏的系统和剧情都是系列中的佼佼者，各位请摘下有色眼镜静静体验一番吧。



回到正题，这次公演的主要出场演员如下：小林沙苗、皆川纯子、斋藤彩夏、松谷彼哉、园崎未惠、菅沼久义、内田直哉、麻生かほ里、本名阳子、田村连、笠原留美，星组人员无一缺席。以下是本次公演总监督广井王子先生的只言片语：

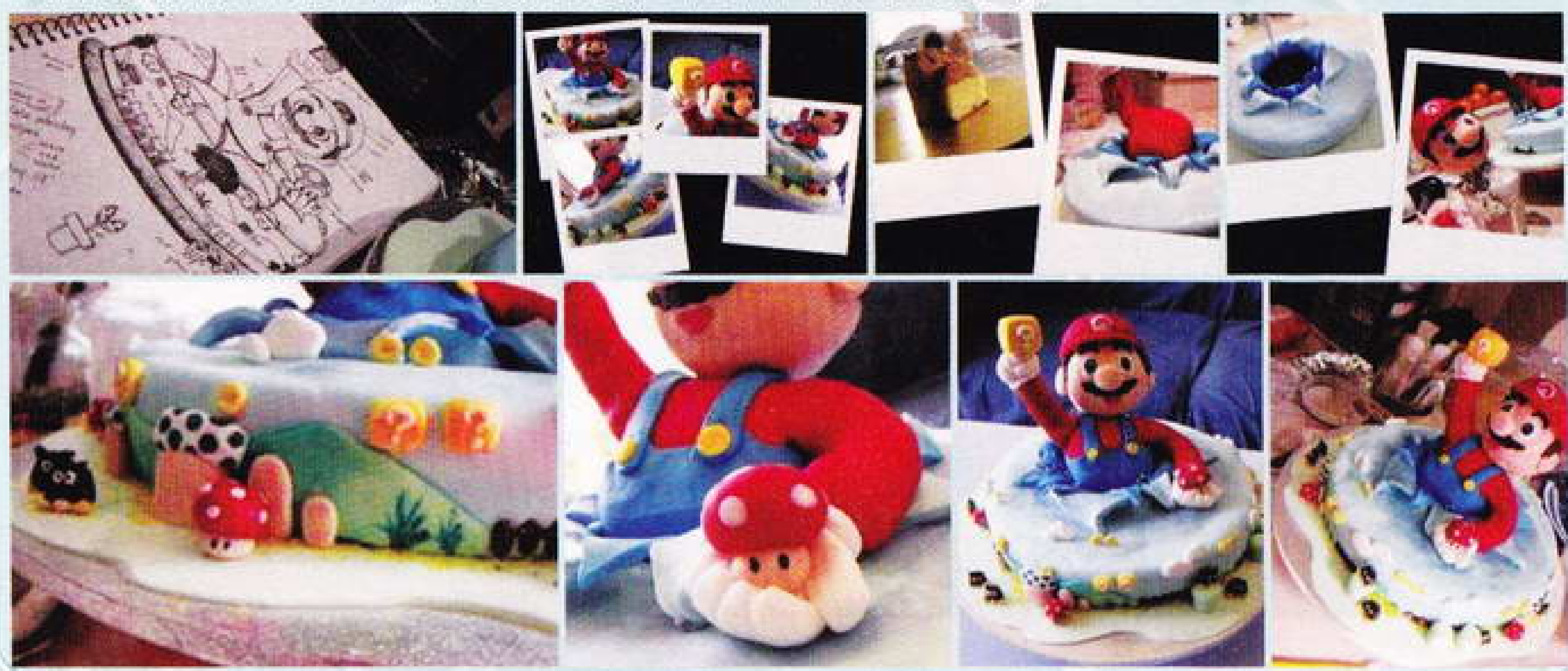
“关于这次的歌谣秀，我们特意委托田中公平老师写了七首新曲，同时OVA的片尾曲也会在这次公演中首次披露。歌谣秀主要还是由歌曲构成的，当然其中也会穿插一些舞台话剧了。全体工作人员也在努力让本次活动比起第一次更加华美，因此都在努力地准备着。一夜的梦，华丽的舞台，被无数欢歌和舞蹈包围的架空乐园——欢迎光临小红唇剧场！”





马里奥蛋糕终结者

国外一女生为了给朋友过生日，特别制作了这个堪称艺术品的蛋糕，国外媒体Kataku称其为“马里奥蛋糕终结者”。为了做这个蛋糕，总共花费了两周时间进行设计构思和三天的制作时间，实在是很强。那个收到蛋糕礼物的人看到这个蛋糕，他还忍心吃吗？





御宅福音！绫波女神三人娘！！！

去年十月，榨钱工厂GAINAX公布的即将制作《新世纪福音战士》新剧场版的消息可谓一石激起千层浪。沉寂了十多年的EVA角色们重新在各大人气榜单上露面，大有“再红十周年没问题”的态势。虽然今年传来剧场版跳票的消息，但GAINAX还是按部就班地在各种动漫杂志上发布关于EVA新剧场版的诸多信息，其中比较引人注意的是一个叫《DEFORMER EVA（デフォルメエヴァ）》的企划，目前公布的企划第一弹称作《(ぷちえヴぁ)EVANGELION @ SCHOOL》，看上去似乎是近似于EVA校园外传的恶搞东西。虽然制作方还没明确是否会制作这一主题的动画，但是校园版中那些可爱的Q版人物，已经先行发售了人偶。





值得注意的是，在庵野公布的EVA新要素中，有一项是将EVANGELION写作日文的ヱヴァンゲリヲン，这里的“ヲ”，就是OTAKU的“O”啦。因此这次发售的人偶也是宅气十足，以TV版最终话真嗣的妄想世界为背景，登场了达3人之多的第一女主角——绫波丽。而且是冰山版、活力版、萝莉版全囊括……救命啊！又有人来抢钱啦！

按照官方设定，冰山长女和活力次女是双胞胎，长女性格内向，头脑聪明，次女是运动万能的乐天派，小妹妹则是个毒舌魔女，特点是爱穿南瓜内裤……加上以战胜（？）绫波三姐妹为目标的明日香，战斗受害者兼吐槽男的真嗣，爱火上浇油的班主任美里老师，以及客串的不良少年——初号机。校园篇的世界，感觉上比正篇要热闹太多了。



《星际争霸II》人族士兵超酷手办



就在《星际争霸II》火爆公布后，暴雪公司又为玩家奉上了一个小礼物，那就是曾在刚公布的CG视频里出现的新兵种、装备有飞行助推器的人族士兵，造型是举着机枪骄傲地持枪踩在刺蛇的尸体上。这名士兵实际上是名死囚，拥有一长串犯罪记录，为了免于一死，他把自己卖给了人族的海军陆战队，终身效力于军队，永不假释。这个手办身高457.2毫米，左右宽381毫米，前后深304.8毫米，重7.71公斤，Polystone树脂材质，手工上色。售价为249.99美元，并且每人只限购一个。









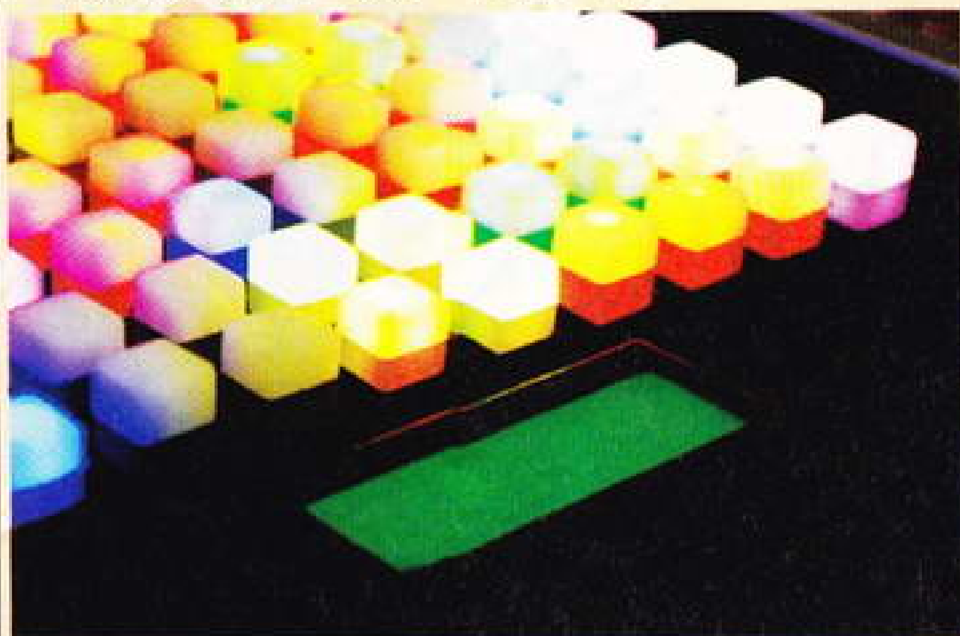


最炫！最贵！俄罗斯方块机！

大家小时候有没有玩过那种10几块钱到30几块钱不等的俄罗斯方块机？当然，我们今天给你介绍的这款俄罗斯方块机可不是那种便宜的小东西，而是由Spark Fun公司所推出的Picture Frame Tetris LED平面游戏机。

这个看起来闪闪发光的玩意儿是由240个超级绚丽的LED按钮所组成的，这些按钮既显示出游戏的画面，也可以用来进行触摸控制。它的操作相当直观，按动下落的方块是让它们旋转，按动屏幕两边可以让它们左右移动。它的设计就是让你可以挂在墙壁上，无聊的时候随手按按。不过貌似由于光影效果过于华丽，实际操作的时候很容易眼晕。至于价格嘛，我还是不要公布出来吓小朋友了，但可以透露一下的是，一块16x16的按钮面板，仅售人民币12000元，“便宜”吧……







《幸运之星》恶搞同人OP



宇轩的动漫补完计划目前进度神速，现在已经能抽出时间来追一下新番了。《幸运之星》果然不错，而且比《阿兹漫画大王》这类四格漫画改编动画加入了更多的“宅系”搞笑要素要素（顺便重申，我真的不是宅男 -_-b）。特别是本作OP凉宫风格的团舞更是搞笑，声称对“宅系”完全免疫的软饼干同学就是被此OP所吸引才加入《幸运之星》阵营的。前不久在Levelup网站上看到高达版的搞笑OP影像，下面就来和大家一起共享一下。

另外除了这个高达版之外，还有很多其他的同人影像，想看的同学可以去Levelup动漫分站找找哦。















栏目主持 琉璃

游戏美图秀

继四月发售的《莉兹的工作室 奥尔多路的炼金术士》，“《工作室》系列”的作品已经陪我们走过了整整十个年头，回忆起自己最初玩《艾莉·玛莉的炼金术士工作室》时的情景，不禁感慨万千。虽然历经了数代的变革后，“《工作室》系列”的系统已经进化了很多，但对于很多喜欢怀旧的玩家来说，大家还是会时不时拿出最初的那款作品回顾回顾吧。



↑“《工作室》系列”的作品又可以说是承载着少女们梦想与奋斗的作品。



↑每次有了强力的伙伴们陪同，危险的采集之旅也变得乐趣多多。





玛莉美丽、活泼的形象以及艾莉娴淑、文静的性格吸引了不少人尝试这款作品。



当然，还有那些总是给予我们很多帮助的可爱小精灵们。

十年了，游戏中有无数给我们留下了深刻印象的角色，但是碍于页面的限制，在这里这能为大家展示这么多。

文 小豆子 编 LIKY

手机游戏吧



VOL.45

前段时间陪朋友去买手机，才发现传闻中采用WidowsMobile 5.0系统的夏新智能手机大规模上市了。最吸引人的是手机价格，最便宜的E70只要2000元，带GPS功能的E860也只要3600元。比起多普达手机，价格上要便宜一大截。喜欢智能手机的朋友又多了一个选择。

本辑话题

EDGE 移动秘密武器

最近，不少位于北京、山东等地的移动用户惊奇地发现，自己手机上方G图标变为了E图标。E代表EDGE，表示手机的网络连接已经从GPRS变为EDGE，这意味着中国移动已经开通了EDGE服务。EDGE被称为2.75G技术，而现在的GPRS则是2.5G技术。可以说EDGE是从2.5G向3G演进的一种过渡性方案。

早在去年中旬，移动就开始在广东地区推广EDGE的无线上网卡。不过，当时EDGE网络仅在广州、深圳等少数几个南方城市开通。现在，EDGE网络的覆盖城市的数量有了数倍增加。山东、江苏、北京、上海、四川、湖南很多城市的网友都反映测试到了EDGE信号。这说明移动正在进行大规模的网络升级，目标是将全国范围内的GPRS升级到EDGE。但让人奇怪的是，移动没有在公开场合表示过EDGE的覆盖范围。即使在EDGE已经全境覆盖的山东，拨打移动的客服电话，客服小姐也是不置可否。

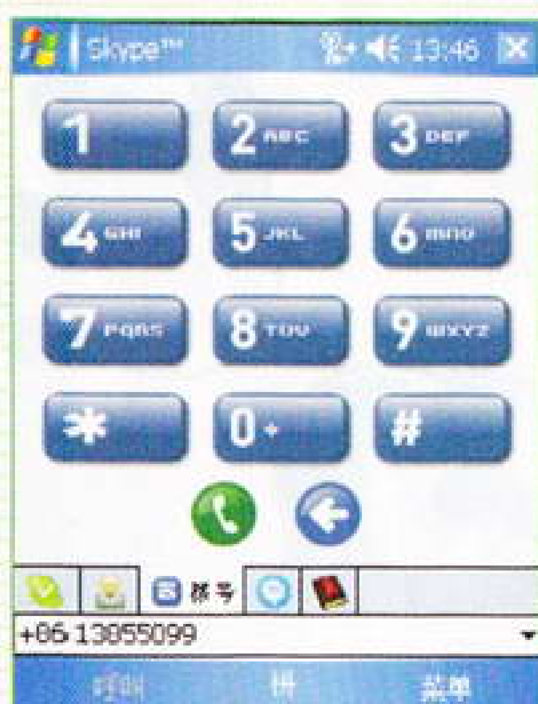
在中国移动目前开通的EDGE网络中，速度可以达到200KPS以上，峰值甚至能达到300KPS，比起联通CDMA 1X的156KPS要快上不少。这样的速度可以说已经达到了初期3G应用的标准，而TD-SCDMA目前也只能达到384KPS的速度，比起EDGE来说可谓优势不大。更何况，支持EDGE的手机已经十分丰富。如果移动能够将全国网络升级到EDGE，那么联通CDMA 1X将毫无优势可言。在初期3G建设中，移动会凭借EDGE网络提供3G服务，并保留住现有的用户群。但如果过度投入到EDGE的建设，对TD-SCDMA的发展又不利。未来，TD-SCDMA与EDGE挣抢用户的可能未尝没有。EDGE对移动来说并不是一块味道鲜美的肥肉。EDGE会成为移动的秘密武器吗？相信答案很快会揭晓。

玩机一族

用Skype打电话更省钱

作为世界知名的网络语音通讯软件，Skype的用户数十分庞大。由于使用了先进的P2P技术，Skype的通话质量还是不错的。在国内，Skype由TOM网站运营。受相关政策的限制，Skype在国内并没有推出呼叫普通电话的功能。但实际上，我们下载的Skype客户端并没有将此功能屏蔽，仍可以通过Skype来拨打固定电话和联通、移动手机，但前提是我们需要向Skype帐户中充值。TOM网站是不支持充值的，但我们可以登陆到Skype的官方网站为自己的帐户充值，网址为http://www.skype.com/intl/zh-Hans。充值只支持Visa信用卡，使用美元等外国货币进行结算。如果你有卡面印有Visa标志的招商银行等行的信用卡，一样可以进行充值。如果没有Visa信用卡，可以去淘宝找相关的商家为你代充值。用Skype拨打国内电话的资费是每分钟0.021美元，合人民币0.17元左右，没有长途、本地之分。但注意，每次连接成功还要收取0.039美元的接通费。如果你还觉得贵，可以去淘宝购买0.97美元的试用帐号，1元人民币一个，可以打40多分钟国内电话，真的是非常划算哦。





最后小豆子要说的是，如果你有一台支持Wi-Fi并且系统为WindowsCE 2003或Windows Mobile 5.0的PPC或者手机，比如多普达的830、P800、华硕P535等，那就可以摆脱电脑的束缚，直接在PPC或者手机上使用Skype。安装文件的下载地址为http://skype.com/go/getskype-pocketpc-cab。只要在有热点的地方，在PPC或者手机上运行Skype，连上无线网络，就可以打便宜电话了。

热辣新闻

S60手机销量过亿



诺基亚在近期举办的S60峰会上宣布采用S60平台的手机销量已经突破一亿部。S60全称是Series60，基于Symbian系统。S60已经发展到第三个版本，除了诺基亚以外，三星、LG、联想等厂商都在生产S60平台的手机，总机型数达到了57款。最新的S60开发包中已经引入了OpenC，可以使用标准的C函数库，让软件开发变得更容易。一亿部的销量对S60平台来说可谓是里程碑式的突破，同时也意味着S60已经成为智能手机中的主流平台，预计今年采用S60平台的手机将会更多，软件也会更丰富。

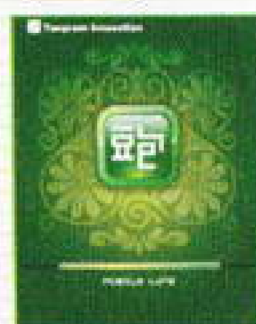
掌上明珠收购方寸乾坤



掌上明珠信息技术有限公司于5月份成功完成了对成都方寸乾坤数码科技有限公司的收购，并成立了成立掌上明珠成都研发中心。掌上明珠开发的《幻想时代》、《武林擂》等游戏在玩家中有着不错的口碑，方寸乾坤开发的《天生购物狂》、《池塘物语》等游戏也深得玩家喜爱。随着竞争的日益加剧，手机游戏厂商之间的吞并收购也是大势所趋，相信两家公司的强强联合能给大家带来更加优秀的游戏。

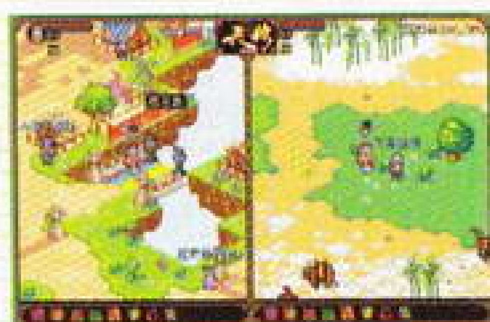
网游天地

豆包DOBO即将上线



由唐图科技开发的全新手机娱乐客户端“豆包DOBO”已于5月下旬正式上线提供下载。豆包将手机游戏、即时通讯等多种功能集于一身。首发的豆包内置了《小妞种菜》、《精灵森林II》、《迷宫美少女》三款单机游戏和《DOBO乐园》一款网络游戏。豆包提供了游戏竞技平台，具有分数上传功能，玩家可以将自己获得的游戏分数上传到排行榜。最让人心动的是豆包是完全免费的。喜欢的玩家可以关注官方网站，网址为：http://dobo.playing.com.cn。

《天劫OL》内测开始



空中猛犸开发的神话魔幻手机网游《天劫OL》于6月1日开始内测。玩家可以通过手机登陆移动梦网精品游戏社区《天劫OL》放号专区或者登陆当乐、捉鱼、Game1313的WAP网站免费获得内测帐号。游戏讲述天界大战后，人、仙、妖、魔四个种族为寻找失落的神兵而展开战斗的故事。《天劫OL》内测采用的是Cmnet的接入方式，公测时将改用Cmwap接入方式。有兴趣的玩家可以登陆游戏官方网站http://tj.kong.net查阅更多信息。

新游上线

名侦探科南4艳阳下的黑手

“《科南》系列”的第四部作品。话说科南来到陌生小岛旅游，第三天岛上有人被谋杀。科南观察到岛上每一个人都有着不被人所知的秘密，在这相对封闭的小岛中，谁才是真正的凶手呢？游戏中仔细调查可疑地点以及与人交谈是常用的破案手段。本作内置了多款迷你游戏，玩家要完成迷你游戏才能获得重要的线索。

厂商	雅讯天地	类型	AVG
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉V303 V501 E398 L6 L7/索尼爱立信K506C K700C K750C等		
优点	丰富的迷你游戏		
缺点	流程过短		









综合评分 8

厂商网站：http://www.easyhappy.com

下载方式：移动手机登陆移动梦网→下载超市→新品上线

梦幻庄园

厂商	广州盈正	类型	网游SLG
适用手机	诺基亚S60系列手机/索尼爱立信Z550 K600 K618 K700C W550C W710 W800C W810C等		
优点	众多丰富要素		
缺点	画面一般		

国产手机模拟经营游戏，玩家要建设属于自己的庄园。首先玩家要提升自身的能力，使用保健品可以保持身材，购买书籍可以增长学识。游戏中能够生产服装、食品等八大类商品，价格则由市场供求关系决定。玩家可以去海滨、树林等地点探险，发掘新鲜物品，还可以创建商会，并吸收会员，利用商会打击对手。









综合评分 7

厂商网站：http://www.3guu.com

下载方式：移动手机登陆http://wap.3guu.com下载



深受广大玩家喜爱的高难度动作游戏“《怪物猎人》系列”最新作《モンスターハンター フロンティア オンライン》（怪物猎人开拓者 Online）将于6月14日在PC上登陆，相信届时又会掀起一轮新的狩猎热潮。鉴于系列的超高人气，本次专栏将撇开游戏平台的因素为大家做一些相关报道。

本作是以PS2版的《MH2》为基础进行制作，除了加入新场景和新怪物外，主要是对武器的性能特别是《MH2》中新加入的武器进行微妙地调整以追求更加良好的游戏平衡性（貌似CAPCOM追求这东西多年了，但是每次都会出现玩家执意追求某种武器的情况……），当然在前不久发售的PSP版《MHP2》里令人拍板叫好的各种游戏系统也将得到保留。

武器调整相关

双剑

主要更变点

- 武器物理攻击力上升
- 乱舞攻击中武器属性造成的伤害减少
- 被咆哮中断行动后鬼人化状态自动解除

对双剑稍微熟悉一点的玩家都知道这种武器的魅力就在于多元素化的属性攻击，而它所拥有的物理攻击能力并不会被作为首要制作参考条件（典型的就是“超绝一门”），因此这也就说明Capcom意识到双剑在游戏中的强横之处（《MH2》线上模式后期大部分玩家都使用双剑）而将其削弱，虽然赞成平衡武器的做法，不过笔者也为这种最为喜欢的武器而感到痛心。

大剑

主要更变点

- 档格风压效果不会掉落斩味

说实话觉得这是最无意义的调整，大剑这种极具威慑力的武器沦落为“只有在要断尾的时候才偶尔会利用到”的局面确实令人寒心，作为多数玩家在接触《怪物猎人》这个游戏时所使用的上手武器，相信有很多猎人在期待着属于大剑的春天早日到来。

太刀

主要更变点

- 攻击力上升
- 练气槽消耗、下降速度变慢

就单看“攻击力上升”一条无法得出确切的提示，不过结合游戏平台来看应该是指动作招式的伤害值上升，而练气槽蓄满后并不会获得特殊的攻击力修正，也就是说太刀的性能会强于PS2版但弱于PSP版。而练气槽消耗、下降速度将会修正得与PSP版相仿。

铳枪



主要更变点

- 炮击和龙击炮的威力上升
- 使用各种炮击时斩味的消耗速度加快

狩猎笛



主要更变点

- 攻击力上升
- 招式气绝储蓄量上升
- 各种演奏效果强化并延长

狩猎笛和铳枪经过性能调整后会和《MHP2》处于同一个水平。现在还有一个值得关注的问题就是铳枪的龙击炮再发动所需冷却时间设定为多长，如果像PSP版那样虽然威力比PS2版高，但是冷却时间却大幅延长就没有任何意义了（PS2版45秒，PSP版120秒……）。

弓



主要更变点

- 毒瓶的效果强化
- 远距离攻击时伤害值上升

众所周知，弓箭的所能造成的伤害会受到飞行距离的影响，不过在本作中即使是在远处放箭也能获得比以往更高的伤害。单从这点来看弓会比较强，不过考虑到平台的原因，角色不可能像PSP版那样多个强力技能复数发动，因此该种武器的性能和太刀一样将界于PS2版和PSP般之间。

系统调整相关

怪物体力调整

任务中主要讨伐对象的体力将作出相应的调整，而杂兵类对象，如小盾蟹、小镰蟹和桃毛兽等所拥有的体力都会下调，这样玩家就能更轻松地将它们打倒，使得与主讨伐对象的战斗过程不会受到妨碍。

公式狩猎试验更变

所谓“公式狩猎试验”就是类似于“紧急任务”的过关考试任务，在PS2版里这种任务的数量非常多，这样就使得猎人通往高难度任务的过程冗长，稍有不适。在PC版里，这种类型任务的数量将大幅度地减少。

肢体语言数量追加

《怪物猎人》系列里独具特色的肢体语言一直深受猎人们的喜爱，本作在保留PS2版全部肢体语言的外还将追加挠头、爆笑、哭泣以及求爱等在内的多种令人忍俊不禁的类型。另外，《MHP》中极度猥琐的经典肢体语言「挑拨」将再度复活。

前人未成到达的新地域

系列初登场，被参天大树以及湖泊包围着的新狩猎场景，目前被暂命名为“树海”。

翠绿的湖泊

被树海包围着的美丽湖泊，它和系列以前出现的“密林”以及“热带雨林”两个场景会有什么联系么？在这里面生息的怪物有何特点？目前关于它的一切都是未知谜题。

浓雾与树木交织的深绿世界



小道尽头是广阔地森林

随着曲折的小道前行就能看见一片广阔的森林以及一株参天巨木。



超级玩家
THE SUPER PLAYERS

15岁超级女玩家挑战极限《洛克人ZX》速度

本次我们有请到的是"《洛克人》系列"的达人玩家饭团公主。她将为我们演示《洛克人ZX》的全BOSS最速秒杀打发。该影像已经全程收录《口袋光环》，非常地精彩哦。

栏目主持：米饼轩

特约超级玩家



网名：饭团公主　头像

昵称：F・T

年龄：15

游龄：2年

三围：不告诉你

levelup经常出没区域：AUBMARINE MAN（潜艇人）

最喜欢的游戏：《洛克人》、《伊苏》

擅长游戏类型：ACT、A・RPG

最喜欢的游戏人物：盖特（洛克人X6）、切斯塔（伊苏 菲尔盖娜的誓约）、奥利维尔（英雄传说6）

爱好：改图、听音乐、收集大量音乐、ACT游戏的自虐

特征：斧女一只／金发紫瞳美青年大好

其他：这是一个被其他人称为"ガルバラン"的大邪神，不管在什么地方，都能对周围的人带来严重的RP……

洛克人群 チーム ゼロ：16228352

客串嘉宾

网名：Neo・Zero　昵称：NZ

游龄：6年　游戏特长：ACT、MUG、ARPG

宇轩：轩
米格：米
软饼干：饼
F・T：F
NZ：N



轩：感动啊，今天是个好日子。

米：是个好日子。

饼：你们两个笑咪咪地在干什么呢？

轩：超级玩家终于有女玩家加入了，还是个Loli，能不感动嘛。

F：不是Loli，是斧女。

轩：15岁有啥斧女。

（@#$!@$#$……暴力镜头省略）

轩：痛痛痛痛痛～是斧女是斧女。

N：宇轩果然有受草倾向，领教了。

游戏结识的好友

轩：两位是什么时候认识的？

F：去年吧，貌似……

N：最早是在我开的群看到她，然后就逐渐混熟了。

轩：因为都喜欢"《洛克人》系列"？

N：可以这么说，因为当初在论坛没看到几个同好的，于是就尝试以QQ群的方式集结各路同好者。

轩：两位的关系很密切么？

F：怎么我感觉问的很那啥……

轩：搞绯闻是我的专长。

F：貌似只是分别担任两个群的群主和老管吧。

F：上级和下级的关系。

轩：谁是上级？

N：都是，同时也是下级。

轩：听说NZ在"《EXE》系列"上面的造诣更强一些呢。

F：那是当然，他是惟一一个没有受到我怨念影响的人，RP异常的好。

N：当年受到某些研究者的刺激了，于是以实践去击破他们的终极RP理论。最后总结出"《EXE》系列"头等信条：能连则连，不能则散。因为我用他们的方法玩，成功几率几乎小于1%，所以尝试不用任何作弊手段去研究。

F：你真有爱……

关于BF

轩：冒昧地问一下，公主殿下有喜欢的人了么？
F：人家已经有BF了嘛
轩：唉，可惜了。
轩：也玩游戏么？
F：嗯
轩：该不会是金发紫瞳的美青年吧？
F：当然不是啦！
轩：看来还有机会，改天去染发。
F：想什么呢……



DASH系列最高？

轩：我来挑拨一下两位，你们认为《洛克人》哪个系列更耐玩点
F：我开始对"《洛克人》系列"没爱了。
N：事实上我玩《洛克人》是剧情派的，所以一直看好"Z系列"。
轩：莫非玩久了一个系列就会对自己擅长的系列失去爱了？
F：《DASH》王道！
轩：3D化的那个系列么？
N：这个系列能适应眩晕症就挺耐玩
F：A·RPG最高
N：感觉更像是TPS（第三人称射击）。

关于挑战

轩：F·T完成那个挑战花了多长时间？
F：大概两天吧，主要是RP不足。
轩：用模拟器录的话，手感会不一样吧
F：键盘最高！
N：如龟速一般。
F：NZ，啊……差不多全速了。
N：我错了。
轩：从影像上来看，速度挺好。
F：关于这《ZX》的录像，真的要感谢一个人。就是那只叫"NPC小白"的SAMA。
轩：（— —b）他是谁？
F：我的老师。《ZX》的BOSS速杀有一些方法我都是效仿他的。

学习与游戏

轩：你们两个都还在念书，总是游戏不影响么？
F：没感觉。
轩：公主殿下果然强大。NZ呢？
N：影响自然有，但从另一个角度来说的话，其实游戏和学习是扯不上任何关系的。
轩：听说你今天是偷偷跑出来上网的。
N：没那么严重，只是逆袭回家罢了。
F：是挤时间。
N：好吧，我承认没吃午饭。
轩：饭团平时是怎么安排时间的？我记得我初三那会儿没时间玩啊。
F：我手快的说，作业很快写完的。

斧女

轩：你觉得作为一个小斧女，你平时和别的正常人类有什么不一样？
F：没什么觉得不一样的。
轩：那么具体斧在什么地方呢？
F：很邪恶的地方。
轩：喜欢收集BL同人么？



F：那到不是，虽然说看BL看起来没反应。
轩：有什么特别嗜好？
F：自虐！难度越高的ACT越有爱。
轩：《魔界村》呢？
F：那个除外。
轩：是因为亚瑟的内裤太猥琐了么？
F：呃，不太喜欢那种手感。

爱好是音乐

轩：你在自我介绍里面说了你爱好听音乐，平时都听些什么音乐呢？别说《洛克人》原声（—v—）。
F：FALCOM的游戏BGM，Falcom Sound Team JDK是神啊
轩：果然是斧女一只。不听听流行音乐什么的？
F：少。比较喜欢安静的钢琴，还有清脆的吉他。
轩：美式乡村情歌？
F：没听说过，喜欢纯音乐的比较多。
轩：班得瑞的清音乐？
F：很难说清楚，是那种比较安静和哀愁的音乐。
轩：了解，下次传我首听听。还有什么其他喜好么？
F：我最喜欢落日，符合我那种灰暗的心理。
轩：现在的年轻人啊……
米饼：正太去死吧！
F：最喜欢的动物是隼和狼还有豹以及仓鼠。
轩：我也喜欢仓鼠，小小的毛茸茸的。另外狼的话也可以理解，但豹是为什么？
F：不知道，大概是速度吧。
轩：很符合这次的挑战呢。

米饼轩：OK，本次超级玩家就到此结束了。《洛克人ZX》的续作马上也要推出了，希望饭团公主以后能给我们带来更精彩的挑战。
F：我会加油的，大家再见。

影漫空间

栏目主持：琉璃

这次的影漫空间为大家推荐一部另类、风趣的漫画作品《再见 绝望老师》，这部作品凭借独特的搞怪能力获得了今年的讲谈社漫画大奖。那么这究竟是怎样的一部作品，就让我们来看看mio给我们带来的《再见 绝望老师》乱谈。

今天开始的绝望
——《再见 绝望老师》乱谈

所谓的老师，应该是怎样的职业呢？传道乎？授业乎？解惑乎？老师应该是把持着师道尊严、不苟言笑的严厉夫子，还是随性开朗、循循善诱的益友，甚至是离经叛道、带领同学一起对抗教育成规的孩子王。但是如果在新学期开始的春意盎然的早晨，上学路上的你，在校门口看到了一个对人生绝望正在自杀的男子，你是怒吼“NND，怎么比我还快！”还是立刻冲上去把他拖下来？

你出于人道主义爱心，把自杀男子从树上晃下来，并且坚信他是为了长高而在做某种奇怪的运动，并为他取了“桃色组长”的新名字帮助他开始新的人生，但男子只留下“今天又没死成。”的话语后就黯然离去。几分钟后，你们再次相遇，新学期的课堂上，自杀男子在黑板上写下名字：

系

色

望

“我是各位的班导师。”他这么说。

出于书写习惯，你把他的名字这么横写了：系色望。

“是绝望老师啊！”你喊出口的同时，新的班导师就悲痛地冲出教室，在新学期第一天，跷课了。

为了保护老师脆弱的心灵，你建议全班同学以后这么写“系　　　　　色望”。

你成了系色望班上的一员，经常要忍受老师“我对这个充满铜臭的世界绝望啦！”“世上哪有希望，全是绝望啊！”“明天考试但我对各位不抱任何希望。”的论调，这个人不但否定自己的存在价值，而且爱好抹杀他人的生存意义，强迫学生接受其绝望理论的洗脑——“今天不做未来希望调查，改做未来绝望调查！”在经历了绝望老师的一番毒舌之后，你的同学都在志愿表上填下他们的绝望志愿：总理大臣、意大利甲级联盟球员、东大生、人气偶像、音乐家……虽然你深信只要努力没有什么不可能，但还是乖乖写下了自己的绝望志愿：神、未来人、波罗罗卡星人……第二天，大受感动的教务主任称赞了你的班导：“系色老师，你班的孩子真是有大志啊！”……

比导师还麻烦的似乎是你的那些同学，这个2年29班有爱好漫画的深度同人女藤吉晴美；表里如一的冷血不良少女三珠真夜；非法入境的难民少女木村·玛丽亚·太郎；那个身材肥胖、个性恶劣的丑女，借助photoshop居然成了叫做小琴的网络偶像；患有严重恋爱上瘾症又爱好跟踪恋人的常月缠；你后座那个内向无比，从来羞于在人前高声讲话的音无芽留；只要用手机邮件与人交流，就会变身成爱好人身攻击的毒舌女等等的变态学生……就连班里惟一正常的女生日塔奈美，也在这样恶劣的环境下整天想着如何改变自己“太普通”的地位……

除了在学校的日常生活里，你还要应付班导美丽高傲的妹妹系色伦，班导麻烦大哥系色缘的儿子系色交，自认是自我完结派艺术家，却只会画竖线的班导二哥系色景，时不时来插科打诨的班导旧友，1日友先生。就算你天性乐观向上，天天面对这些BT也是会生病的，就医的时候却发现主治医生是班导的三哥绝命，嗝，错了，是系色命。



亲爱的女孩，能一路看到这里，证明你的心态健康，有着无比巨大的包容力，恭喜你！你正是和《绝望老师》里的女主角风浦可符香一样的超积极女生！男生？这个漫画也算是某种程度上的后宫向，请自行找角色去萌，如果能萌的话……

动漫看点台

恶魔城，期待中的名作动画化



Konami公司最具人气的游戏——“《恶魔城》系列”日前发布了其即将制作动画版的消息。

系列的背景取材自欧洲广为流传的吸血鬼传说，Konami基于Bram Stoker写于1897年的小说《Dracula》的情节，开发了游戏《恶魔城》。至今已有了内容相互贯穿的十几部作品问世，此次即将动画化的部分只是游戏的其中一部——1989年在任天堂8位机上推出的《恶魔城III 恶魔城传说》(美版《恶魔城III 伯爵的诅咒》)。最重要的是负责动画的并非日本的公司，而是美国的Panacea Entertainment和Project 51 Productions公司。由西方人来诠释西方的故事，相信在情节描述和细节处理上能做得比东方人更细致。

鉴于游戏改编的动画和电影以失败的例子居多，制作方请来了英国出身的人气漫画家Warren Ellis参与动画脚本创作。Warren Ellis曾替DC Comics及Marvel Comics编写过多部作品，他笔下的科幻漫画《Transmetropolitan》被欧美漫画迷评选为非超级英雄类漫画的最佳作品之一。对于能够参与制作《恶魔城》的动画，Warren Ellis表示将抱着绝不能失败的决心，尽力发挥自己的才能。

据猜测，这部动画将以三部曲的形式面市，每一作的时间约八十分钟，并且只发售DVD。目前这部动画是否会在“娘家”日本登陆还未得到进一步确定，我们只能期待一部优秀的游戏能在动画领域继续它的辉煌。

《龙鸣》！原创SF新作登场



曾制作过《青之6号》、《全金属恐慌》、《岩窟王》等动画的GONZO社，近几年来可说是新作不断，今年又有KUSO向的《濑户之花嫁》和改编名著《罗密欧与朱丽叶》广受称赞。在2007年3月24日举行的东京国际动画展上，GONZO公布了原创SF作品《龙鸣》的预告片，这部动画定于今年10月播放，喜欢机器人动画的观众相信又能大饱眼福了。

《龙鸣》的故事舞台设定在了未来世界。人类科技不断进步，开发的宇宙飞船已经可以到达更加遥远的外宇宙。可是作为探索的代价，人类开始不断遭受宇宙真龙的袭击，人类存亡的最后筹码，只有国际宇宙开发机构ISDA开发的秘密生物兵器。故事的主人公是叫做ジン的孤儿，在发生宇宙真龙袭击人类事件的前两年，他的亲人在一次火箭事故中全部遇难。之后ジン遇见了神秘少女トア，少年的命运和地球的命运，开始悄悄改变了……

虽然GONZO原创剧本的实力有目共睹，但是其喜欢挑战烂尾极限的恶趣味又实在让人担心，不过新动画的水准如何，我们在10月来临之前都无法妄下结论。

女警二人组回归！《逮捕令》第七次动画化



《逮捕令》虽然是藤岛康介早期的成名作，但作为动漫界里一代职业女性的代表，《逮捕令》中的两位女主角：小早川美幸和辻本夏实的友情故事，相信曾感动过无数观众，并让相当数量的女孩子们从此憧憬起“女交警”这一职业吧。

1994年《逮捕令》初次动画化，很快凭借其清新的人设，幽默轻快的写实剧情而备受好评。从1994年到2002年的9年间，女警的故事多次被制成TV动画、OVA和剧场版，甚至还有了真人版，可说是风光无限。预定今年9月25日发售的《逮捕令second season》将以DVD-BOX的形式面市，内容收录了系列在2001年4月起至9月放送的故事，让人倍感怀念。而更大的惊喜来自日本第一的动漫资讯志《New Type》关于《逮捕令》将第七度动画化的消息。此次再度动画化的《逮捕令》，将由《一骑当千DD》、《爆裂天使》的监督大田晃一来担当监督，脚本工作则由负责过《校园迷糊大王》、《银盘万花筒》的高桥ナツコ操刀。而人设则继续是中岛敦子。至于声优，照之前动画的情况来看，出现变动的可能性不大。

《逮捕令》的剧情一向用两位女警的分分合合来作为最重要的悬念之一，在2001年的第二季动画中，这两位黄金搭档的解散，虽然让FANS倍感惋惜，但也算是让故事有了一个比较有终结感的结局。此次的新动画是延续第二季的剧情还是另辟蹊径？女警们的故事还能否满足当下口味越来越挑剔的观众？恐怕就是制作方将要面对的难题了。

目前新系列的官方网页已经开启 http://www.tbs.co.jp/anime/taiho/ 。

特别空间

琉璃的漫展游记·Cosplay图片秀

5·1假日期间琉璃来到了深圳动漫嘉年华小小地玩耍了一把。这次的漫展总的来说更像是一个Cosplay聚会，Coser们都身着盛装来展示他们平时不为人知的一面，下面就请各位看官们随着照片和我一起感受现场的热烈气氛吧！



摄影：庞大

非常强势的《家庭教师HITMAN REBORN》Cosplay组，他们不论服饰还是表演都相当到位哦！


摄影：庞大


摄影：3天前



拥有超高人气的《蔷薇少女》组合，同时也是超高人气的两名强气御姐——水银灯和蔷薇水晶的组合。


摄影：冯少


摄影：冯少



▲这两位大哥的Cos绝对可算是本次漫展中最独特最具风格的。



▲欧美人气角色的Cos素来在漫展都是比较少见的，但是有时他们也是最抢眼的，看看这对超级英雄组合就绝对够气势！







▲天真可爱的小叽、清纯甜美的女仆MM还有这位魅力十足的原创Coser都是漫展上上镜率最高的角色。

文 余生－坠 编 软饼干 美编 咕噜

非主流领域

全新栏目“非主流领域”第一次与大家见面了，各位玩家是不是有时候在打完一款神作之后将经历一段暂时无游戏可玩的阶段呢？又或者面对一大堆游戏而无从下手呢？我们不妨将目光从那些一流大作上移开，去仔细发掘一些有意思的二线作品，虽然它们没有“《最终幻想》系列”等一线大作那样如雷贯耳，但其中说不定也会拥有精巧的游戏元素哦！在向大家介绍非主流游戏的同时，饼干也希望玩家们踊跃来稿与广大读者们分享自己心目中的优秀游戏。

本游戏根据非常流行的小说改编而来，讲述了英国少年间谍Alex Rider的传奇故事。游戏流程非常短，战斗也很简单，穿插在游戏中的8个迷你游戏比较有趣，有兴趣的玩家可以一试。

NDS 暴风少年特工

Alex Rider: Stormbreaker

◆THQ◆ACT◆2006年10月2日◆美版
◆1人◆29.99美元◆无对应周边

画面介绍

游戏的战斗部分在上屏以纯3D方式表现，下屏用来显示地图和菜单。



操作指南

1 按住L键便可以用方向键旋转视角观察周围的环境，松开L则又恢复到跟踪视角。

2 按住R键快速移动、Y键的踢腿或X键的拳击等都要耗费体力，体力降到0则角色会在一小段时间内站在原地喘气恢复体力，此时不能做任何动作，如果被敌人攻击到就会回到普通状态。平时慢走或站立不动时体力都会慢慢恢复。

3 未发现敌人前方向键←、→为转向，↑、↓为移动；发现敌人后进入战斗状态，此时方向键←、→、↑、↓则对应人物实际移动方向。

4 战斗中按B为防御，此时体力条能慢慢回复并且可以抵抗一般的攻击，敌人使用武器打中主角也只会费很少的血。

游戏方式

游戏流程分为无数小关，一般几个地图的战斗场景之后会有一个迷你游戏。普通的战斗关卡类似于动作版的“《007 黄金眼》系列”，关卡任务都是到达在地图上用黄色色块标出的指定地点或击败BOSS，仅有的谜题也只是寻找地图中的钥匙而已。战斗非常容易，连续按X和Y键便可以打出漂亮的组合技，即使是BOSS级敌人也可以通过连续的攻击来打倒。任务中敌人在主角进入视野前是不会发现主角的，当见到敌人的瞬间敌人头上会出现惊叹号，此时如果距离很近的话，出招并击中敌人便会形成瞬杀，屏幕左侧显示SURPRISE的字样。场景中有很多加血、加体力和加经验值的道具，取得后对游戏后期发展会有很大帮助。主角Alex是可以升级的，打倒敌人或取得场景中的道具都可以增加经验值。等级提高后攻击力和防御力都有显著提高。

DS

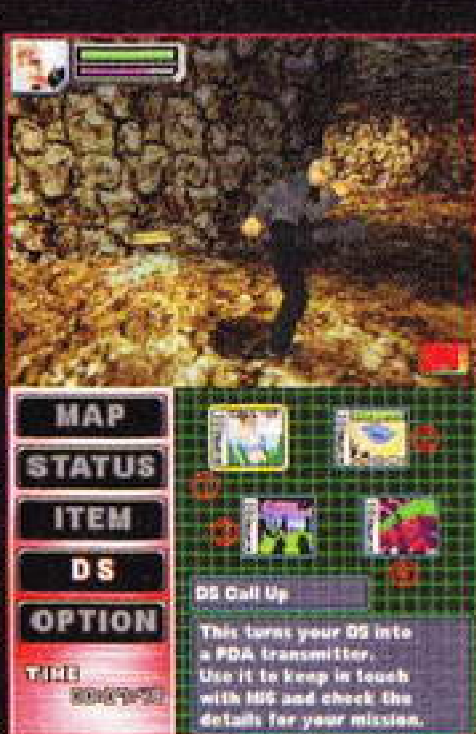
游戏中的掌上电脑和通信工具的造型类似DS主机。点下屏的DS按钮之后再选择不同的卡便可以得到不同的效果。

①DS CALL-UP：将DS变成一个通信装置，可以和组织联系获得任务介绍和提示。

②DS Panic Station：点下后卡上出现SET字样，此时回到地图画面便可以在地图上显示出场景中的道具了。

③DS Green Screen：点一下这张卡便可以让Alex隐身，此时敌人就很难发现他了。每关只能使用一次。

④DS Hot Pepper：安装这张卡可以在地图上显示出敌人的位置。



Motorcycle Escape

玩家要控制Alex开着摩托车摆脱敌人的纠缠。全程被分为3小节，在血费完前安全抵达终点即可。方向键←、→转向，A键加速，L和R分别为向左踢和向右踢。可以先放开A键慢慢减速并靠近跟上来的敌人，实际攻击距离比Alex的脚要远一些，所以尽早攻击，才可以安全通过。

ROPE JUMP

Alex在训练营中锻炼自己的各项技能，在任务中需要抓住绳索滑到下方目的地。在滑的过程中要按左或右键躲开阻挡在前行道路上的树枝。按A或触摸下屏让Alex将身体提起来躲过下方的障碍物。按L或R键可以改变观察视角。到终点时尽量在Alex身体到达靶子中心时再按A键便能安全着陆。

SNOOKER



Alex伪装后混进敌人基地，和恐怖分子头目Sayle打斯诺克，不管球有没有打完，10分钟后都会退出迷你游戏重新回到主线剧情。斯诺克要求打进一个红色球后再打一个花色球，红色球都打完后按黄、绿、咖啡、蓝、粉、黑的顺序将色球打进，每个球有不同的分值，没有碰到目标球则给对方加相应的分数（最少4分）。因为这个小游戏的实际操作感并不强，想打出漂亮球很难，详细的斯诺克规则在这里就不多做介绍了。

Man-O-War

控制Alex潜水关闭所有的电脑终端。游戏开始后按B键潜入水中，此时按A键可以向前游，方向键控制方向，靠近4个角落的终端后按B键开始操作电脑，用触控笔将红色的书形图案涂成白色，涂抹率达到要求后终端将被关闭。可以试着画竖线涂抹，这样会比较快速地完成操作。水中有不少水母，不小心碰到会掉血，在操作终端时如果被碰到就会中断操作，非常麻烦，巧妙地甩开它们并保持距离才能顺利完成任务。

Station Pursuit



利用方向键或在下屏触摸控制Alex跟踪目标到终点。跟踪过程必须让Alex保持在目标身后的一小段距离内，如果离开距离太大的话屏幕上会显示“MOVE ON”的字样，此时如果不快速回到范围内则会导致任务失败。跟踪过程中目标会不时地回身巡视，此时他身前的黄色扇形就是视线所及区域，如果暴露在视野里则上屏警惕槽（CAUTION GAUGE）便会慢慢增加，全满后任务失败。多利用道路两旁的障碍物避开目标的视线，将距离控制在一个屏幕内即可。终点前的一大段空地两旁没有障碍物，可以先暴露在其视野内一小段时间，在警惕槽满前快速跑到屏幕最下方超出跟踪距离的屏风后面，屏幕显示MOVE ON跟近的提示但警惕槽不会增长，等其再次转身时赶紧出来跟上就可以了。

DR.YO

Alex被困在房间中，只能用绳子从窗户逃出。将DS竖起来拿，用笔点住右屏幕中间的圆形装置匀速旋转，顺时针旋转是将绳子上拉，逆时针旋转为下放。小心地躲开墙壁上的探照灯光和从窗口探出头的敌人，降到最底层安全着陆即可完成任务。

Listen to Crash

控制从飞机上跳伞下来的Alex并取得散落在空中的文件。向麦克吹气可以让Alex前进，用方向键可以控制Alex前进的方向，只要他的身体通过空中的圆圈便可以得到其中的文件。取得一定数量的文件后在中间巨大的黄色箭头处停止吹气让Alex慢慢降落到最底部即可通过任务。

Horse Chase

Alex骑着马追赶Sayle，要赶在他之前抵达终点。吃萝卜可以增长屏幕下方的加速条（马爱吃萝卜吗？真是奇怪的设定，让我想到月面兔米娜），按住A键可以加速，障碍物按B键跳过或者躲开。任务中需要不停加速才能比对手更快速到达，所以要取得尽可能多的萝卜来补充加速条。赛道只有4条线，赛道本身具有弧度，有时看着前方的萝卜在左边就按←移动过去的话，那就可能已经串线了。所以只要看准道路的弯曲方向，就能知道前方的萝卜是否“真的”在自己行进方向的正前方了。



上次为大家介绍了购买PSP主机的注意事项，我们就接着上辑的介绍，来为大家说说PSP的一些周边的购买。PSP周边产品种类繁多，经常关注米格"硬件短消息"栏目的玩家应该都有所了解。不过这次我们的介绍可没那么复杂，主要给大家介绍一些必备周边，没有它们可别想玩转小P。下面就让我们一起来看看吧！

栏目主持：米饼

购机篇(2)

米格：饼干，上次我们给大家介绍了主机购买的一些注意事项，结果有很快就有读者在我的信箱里留言说我们不厚道了。

软饼干：哦？为什么？

米格：说是按照我们的方法买机，店家一看就是个高手，没敢耍黑心，结果问道买什么记忆棒，什么贴膜时一下子就傻了眼，不知道该说什么。回家上网一看，发现自己被狠宰了一刀。

软饼干：那我们这次就抓紧时间，快点把购机部分补全，别又让读者投诉啦。

米格：我也这么想……那这次就先来说说记忆棒的购买吧。记忆棒可是小P的必备之物，它的官方功能在于存储音乐、图片、游戏存档、下载游戏补丁等等，当然对于国内玩家最大的功能就在于存储游戏ISO，这样就可以无需买UMD光盘，而直接通过记忆棒享受无数PSP游戏的乐趣。因此买一个速度高、容量大的记忆棒就成为购机的一大攻略要点。UMD游戏最大容量1.8GB，因此买记忆棒最少也要买个2GB的，现在4GB记忆棒也已经成为市场主流。

软饼干：嗯，说起记忆棒，记得在上辑"小米带你逛市场"栏目有介绍过一些市面上常见的记忆棒。

米格：再次强调，是市面上常见的组装记忆棒，行货上次我可没介绍。

软饼干：(－_－)还真是严谨。行货一般价格都比较昂贵，好像也不在大家的购买范畴之内吧。

米格：索尼本厂的行货记忆棒当然是这样，而且大容量记忆棒在国内没有正规代理渠道，大都以水货居多，没有质保。而且速度上也很一般，4GB高速记忆棒最近才刚刚上市，在国内根本找都找不到。Sandisk品牌行货倒是在价格、速度上都很不错，而且国内代理众多，质保方面也有着不错的保证，如果大家手头比较宽裕，倒是建议购买4GB的Sandisk原装记忆棒。



▲4GB Sandisk蓝棒，购买行货最佳的选择。

软饼干：不过记得Sandisk记忆棒还分蓝棒、透明彩棒和Ultra系列，买哪个比较好呢？

米格：这方面我有做过测试，普通蓝棒物美价廉，买它就OK，Ultra II系列只有配合专用读卡器才能发挥出速度优势，对于使用PSP确实没有太大的帮助。至于彩棒，上了2GB基本上在市场就看不到了。不过要想买到Sandi sk品牌记忆棒，还是推荐大家去数码城，电玩店里是很难买到Sandisk正规产品的。

软饼干：这么说要在电玩店还是买组装记忆棒最方便了？

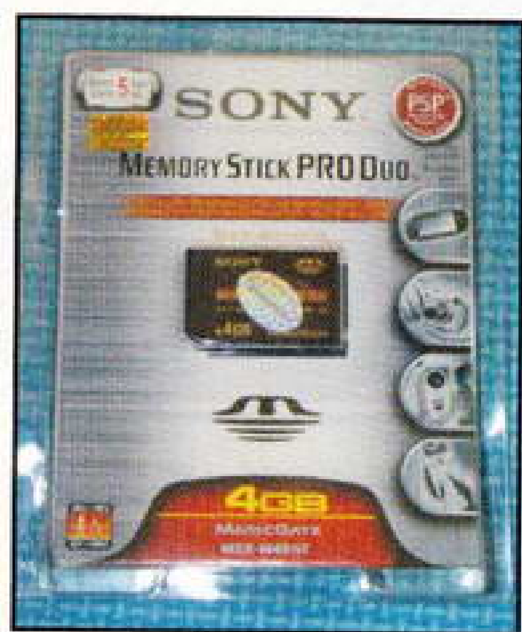


▲Ultra II记忆棒，需要配合专用电脑读卡器才能发挥其超高的读写性能。

米格：嗯，组装记忆棒性价比高，自然最受欢迎，在电玩店普及度高了，价格方面的水分也就少很多。这里先解释一下，所谓组装记忆棒，其实就是国内一些厂商仿制的Sony记忆棒，由于工艺、芯片选择上不断改良，性能和质量也是不断提高，读写速度甚至比Sony原装记忆棒还要好。目前市面上组装记忆棒种类也比较多，由于标定容量相同的组装记忆棒采用的闪存芯片有所不同，因此速度也就有快慢之分，一般我们都以高速和低速加以区分，当然，高低速只是一个相对概念，并没有严格的数字界限。识别高低速记忆棒最简单的方法就是看具体容量。闪存芯片不同，标定容量相同的记忆棒在具体容量上也会有20MB左右的容量差别，我们只要注意记忆棒在PSP上格式化后具体容量的差异，就能很方便地识别出它是高速组棒

还是低速组棒了。

软饼干： 这个我知道，2GB 的高速组装记忆棒格式化后容量是 1959MB，4GB 高速组棒格式化后容量是 3840MB，没错吧?



▲4GB高速组棒包装上还采用的是旧版记忆棒包装。

米格： 嗯，数字是没错，不过还是建议大家稍微鉴别一下包装。看看这张照片，目前市面上 4GB 高速组棒基本上都采用的这种包装，售价在 320 元左右，已经很便宜了哦。(^_^)

软饼干： 是很便宜……记得我买 2GB组棒的时候还花了 600 多，泪！ (i_i)

米格： 数码产品的贬值速度那可是没得说，记忆棒已经算不错的啦。好了好了，讲这么多，还是让我们快些进入下一个环节吧。

软饼干： 对了，还要提醒各位玩家，组棒的质量还是比较差，不过现在一般都提供 1 年质保，购买时一定要让店商在收据上注明，还有就是在购买时一定要在店里格式化好试用一下，否则出了问题又要多花时间跑店里更换。

米格： 记忆棒买好，下面就轮到买引导盘了。

软饼干： 引导盘购买的学问应该不会像记忆棒那么复杂了吧。不过小子你还是先介绍一下引导盘的功能吧。

米格： 由于破解技术上的限制，现在想要通过记忆棒运行所有 ISO 游戏，还需要在 UMD 盘仓中随便放入一张 UMD 来充当引导游戏的作用，因此也就有了引导盘的说法。除了 UMD 电影盘以外，使用任何UMD光盘都是可以充当引导盘作用的，不过花 300 多元买一个自己不太喜欢的游戏来充当引导盘显然有些破财。市面上还有一种功能比较特殊的廉价 UMD 光盘，它实际上是 Sony 发布的DEMO 盘，里面存储了一些游戏广告片之类的东西，用来供玩家试机用，由于它的价格便宜，又能充当引导功能，因此就成为引导盘最佳的选择。所以在店里老板问你是否要买引导盘，指的就是这种DEMO 盘了。由于货源的缺稀，目前 DEMO 盘的售价已经涨到 80 元左右。

软饼干： 都这么贵了，记得最早才卖 30 元的……一盘廉价版游戏也不过 200 多元，如果大家有喜欢的游戏，还是推荐买盘廉价版游戏做引导，感觉要比花 80 元买个废柴DEMO 盘要划算。



◀专门充当引导作用的DEMO盘。

米格： 对了，有的店家还会告诉你，不买引导盘也能运行 ISO 游戏，这里米格也稍微解释一下。使用 OE 系列自制固件确实可以不引导就运行 ISO 游戏，但只有一小部分游戏才能免引导运行，而你心爱的游戏很可能不在这一小部分游戏的名单之内，所以为了更好地游戏，引导盘还是必须入手的。(^_^)

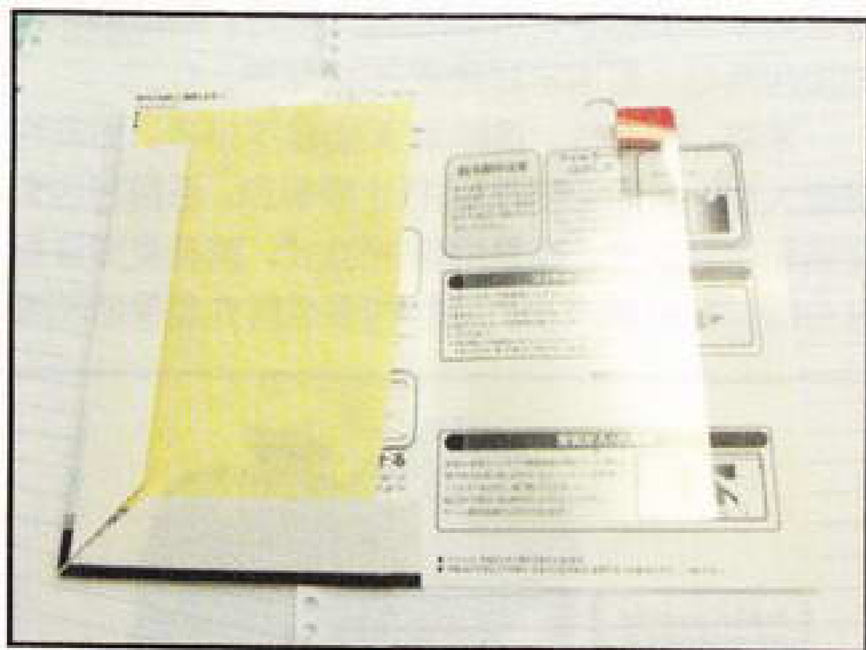
软饼干： 好了，玩游戏必备的两样东东已经给大家介绍完毕，下面就来跟大家说一些选配周边吧！

米格： 什么选配周边，作为爱机一族，本米格认为，屏幕保护贴和便携包也都是必须入手的周边配件，少了它们，小P很快就会变成残花败柳啊！

软饼干： (—_,—) 哪里有这么严重。不过天天带在身上，没点保护措施确实也是不行的。PSP 的屏幕可是最大的亮点，所以我们还是先从屏幕保护说起吧。

米格： 最常见的屏幕保护措施当然是贴贴膜了。目前市面上的PSP 贴膜品牌、种类繁多，不过要说最为常见的，还要数 Hori 的贴膜了。

软饼干： 常见的东西往往仿制品就比较多。Hori 贴膜就分原装和组装两种，原装贴膜售价一般在 60 元左右，而组装的售价只有它的一半，而 JS 往往会把组装产品当原装来卖，从中牟取暴利。所以大家在购买时眼睛一定要放亮啊！


▲原装Hori贴膜的质量可是普通贴膜比不成的。

米格： 没错，这里我们就给大家介绍一些辨识原装Hori 贴膜的方法。首先，在自然光条件下从侧面观察原装贴膜，会有淡紫色的反光；其次，原装贴膜附赠的屏幕清洁布采用羊革材料制作，因此表面上有很明显的不规则纹理；再次，原装贴膜的包装印刷精致，尤其是一些小字看起来也非常清晰，不会有辨认不清的现象。

软饼干： 不过买好了贴膜，贴起来也是要下一番功夫的啊。我的PSP 贴膜就是自己发挥了一下，结果贴成了这副模样，怨念啊！ (i_i)

米格： 哈哈，饼干你也太水了吧！这么多气泡，边圈还翻了起来，同情一下！

软饼干： 你这哪里是同情，简直就是在嘲笑





米格：嘻嘻，这里敬告各位读者，贴贴膜可是有技巧的，刚刚洗过澡略有水气的浴室是最好的贴贴膜的环境，达不到这么高的要求，至少也应该选一个没有尘土的环境，用屏幕清洁布把屏幕擦亮，先比比粘贴的位置，然后将贴膜粘贴屏幕那一面的一层保护膜揭下，瞄准能够覆盖整个屏幕的落点，沿着一侧慢慢将贴膜放下，用手指按着清洁布向另一侧慢慢推过去。如果有小气泡出现，也不要将贴好的部分揭起，而是用手指轻轻将气泡挤出去，处理好所有细节后，再将贴膜上层的保护膜揭下即可。贴贴膜如果没有3次以上的演练，是很难贴完美的。

软饼干：就是嘛，这可是个细致活，不是谁都能做好的。所以还是听本饼干一句，直接让JS帮你来贴，这可是买机必须提供的免费服务之一。JS经过这么多次的练手，水平绝对比你好。而且贴坏了你损他两句，他也不好意思不给你换。(‵_′)

米格：有道理，这样确实能省不少事。另外也提醒大家一些购买便携包的注意事项。便携包也有原装和组装之分，越是常见的款式，就越是要注意区分原装和组装产品。注意的要点首先是厚度和弹性，这是保证PSP"机身"安全的第一要点；其次是注意内层是否有清洁短绒，原装便携包内层都会采用这种材料，以便玩家将主机放入包包时顺带清洁屏幕、外壳上的污渍；再次，原装产品在一些细节处理上往往都比较到位，比如尺寸绝对吻合，拉链头比较结实、采用的皮筋弹性好而且耐用。以上这些都是买包需要注意挑选的地方，只要你注意这些细节，一定能挑选到一款适合自己的好包！



▲便携包除了携带主机外，最好还能举别多隔档，能够容纳更多东西。

软饼干：那其他周边还有什么推荐的呢？



▲黑角五星幽浮套装可以很好的改善PSP操作手感。

米格：PSP的滑杆、方向按键手感比较差，喜欢玩格斗、动作游戏的玩家建议购买"黑角五星幽浮套装"改良操作手感；还有硬质保护壳也是不错的选择，能够有效保护主机，防止摔伤，又不会影响游戏的手感，只是整体外观美感差了一点；喜欢用PSP看电影的玩家还建议购买一套带音响功能的充电底座，放在上面看片可要比用手举着舒服多了。至于其他配件，还是请大家多看小米的"硬件短消息"栏目吧！



▲音响底座可是影音爱好者们的必备之物。

软饼干：嗯，内容介绍得差不多了，剩下就该你码字了，我先闪了！

米格：(－_－)码字又是我的活……唉，各位关注我们栏目的读者一定要多多写信投诉饼干啊！

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆Levelup网站的“电玩书刊区”（http://www.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



游戏光环DVD

第25辑

《游戏光环DVD》第25辑收录超过30款游戏新作影像！《铁拳6》、《荣誉勋章 空降兵》、《未知海域 德雷克的宝藏》以及育碧刚刚公布的《分裂细胞 定罪》、《终结之战》、《战火兄弟连》、《刺客信条》、《HAZE》最新影像一网打尽！热血最强栏目是由炽天堂攻略组带来的《鬼武者2》一闪模式最速通关，一小时以内打完收工！国外超强同人影像作品《银河战士 对 光环》，打破想象界限，塑造梦幻对决！音画欣赏收录了夏季皮克斯动画大片《小鼠大厨》10分钟精彩片花！





现已全国上市

鬼泣 恶魔全书

DEVIL MAY CRY: DEVIL COMPLETE BOOK

《鬼泣》六周年典藏设定集
全系列珍藏资料在此一览无余
未公开初期稿赏析＋原画师评点
武器＋恶魔＋角色图鉴一览



制作人秘闻访谈
官方经典插画收录
游戏场景及设定画鉴赏
在四代降临前
带你回顾之前的魔界之旅





144页16开精装特辑＋珍藏版原声CD

现已全国上市

游小说

第3辑

狂加32页，价格不变

240页，25万字让您尽享阅读快感

最终幻想战略版 八万字超重量级剧情小说一期完结！

最终幻想XII 亡灵之翼、逆转裁判4、零 ZERO、幻想传说 沉寂的历史、王国之心外传 罗克萨斯篇……





游小说MINI CD-ROM
赠送《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》10万字电子书

现已全国上市

LEVELUP 游戏城寨

Level.31

游戏/网络/音乐 互动志

铁拳6、召唤之夜 双子时代 ～精灵们的共鸣～等新作速报；特别企化：2007《游戏城寨》版游戏玩家高等测试全国卷；Web Show 蚂蚁的爱情之梦 / 如果古人参加奥运会；Web Show 专题：香消玉殒红楼一梦；城寨研究室专题：通讯对战，PSP无线网卡实用指南；汉化学前班：谈古论今，汉化游戏的历史（下篇）；城寨小百科：海拉尔传奇——走近《塞尔达传说》；动漫游妙文：女人真可怕！——从《蓝龙》看女权时代；levelup 音乐台：音乐小特辑 DJMax。





现已全国上市

掌机游戏综合发售表

6月份的受瞩目游戏集中在上旬和下旬。当大家拿到本辑《掌机王SP》时，《股票交易师 瞬》和《最终幻想II》应该已经面市了，作为原创力作的前者被厂商寄予了厚望，但能否成为Capcom的另一个《逆转裁判》还需用时间来证明；后者利用高密度的2D画面重现了经典RPG名作，老玩家玩起来别有一番感觉。本月的重磅炸弹《塞尔达传说 幻影沙漏》将在月底引爆，NDS玩家不容错过。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年6月7日			
数阵对战 数阵タイセン	Nintendo	PUZ	3800日元
股票交易师 瞬 株トレーダー瞬	Capcom	AVG	4800日元
山川出版社监修 详说世界史B 综合训练 山川出版社监修 详说世界史B 综合トレーニング	NBGI	ETC	3800日元
山川出版社监修 详说日本史B 综合训练 山川出版社监修 详说日本史B 综合トレーニング	NBGI	ETC	3800日元
欢乐音乐球 音符岛篇 おんたま おんぷ島へん	Noise Factory	MUG	4800日元
加勒比海盗 世界尽头 パイレーツ・オブ・カリビアン/ワールド・エンド	Disney Interactive Studio	ACT	4800日元
必杀功夫 汉字龙 必杀カンフー 汉字ドラゴン	Success	ETC	3800日元
2007年6月14日			
右脑回转 火柴棒解谜DS 右脑回转 マッチ棒パズルDS	Ertain	PUZ	3800日元
飞天小女警Z ゲームで出ましたっ！パワパフガールズZ	NBGI	ACT	4800日元
回忆之日 Days of Memories	SNK Playmore	AVG	4800日元
水色学园 みずいろブラッド	NBGI	ACT	4800日元
2007年6月15日			
神奇四侠 银影侠的崛起 Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	Take-Two Interactive	ACT	29.99美元
2007年6月21日			
anan监修 女力紧急提升！DS anan监修 女ヂカラ紧急アップ！DS	NBGI	ETC	3800日元
富豪街DS いただきストリートDS	Square Enix	TAB	4800日元
讲解！DS料理指导 完全帝国饭店 しゃべる！DSお料理ナビ まるごと帝国ホテル	Koei	ETC	4076日元
触摸右脑DS タッチ・デ・ウノー！DS	SEGA	ETC	3800日元
NANA 演唱会工作人员大募集 欢迎新人 NANA ライブスタッフ大募集！初心者欢迎	Konami	ETC	4980日元
Hello Kitty的当地收藏 心跳恋爱之旅 ハローキティのご当地コレクション 恋のどきどきトラベル	Rocket Company	AVG	4800日元
黑猫 黑猫协奏曲 BLACK CAT 黑猫の协奏曲	Compile Heart	AVG	4800日元
若林史江的DS股票课堂 若林史江のDS株レッスン	NBGI	SLG	3800日元
2007年6月23日			
塞尔达传说 幻影沙漏 ゼルダの传说 梦幻の砂时计	Nintendo	A·RPG	4800日元

2007年6月25日			
哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	29.99美元
2007年6月28日			
消除"迷糊"! 文章阅读训练 "うっかり"をなくそう! 文章読みトレーニング	Benesse Corporation	ETC	3800日元
听写学单词! 最初的英语锻炼 聞く!书く! ことばをふやす! はじめてのえいごトレーニング	Benesse Corporation	ETC	3800日元
轻松占卜DS 占いでもしてみようかDS	Hudson	ETC	2800日元
大人女力检定 大人の女力检定	Konami	ETC	3800日元
川边垂钓 树荫谷的流水之诗 川のぬし釣り こもれびの谷せせらぎの詩	MMV	RPG	4800日元
玉兔追月DS 互助岛 くりクリDS おたすけアイランド	From Software	ACT	4800日元
Gamics系列 Vol.1 横山光辉三国志 第六卷《孔明的遗言》 Gamicsシリーズ Vol.1 横山光辉三国志 第六巻《孔明の遗言》	ASNetworks		
化妆天国 コスメちっく パラダイス	Global A Entertainment	SLG	3800日元
SIMPLE DS系列 Vol.16 寻找 不可思议的昆虫森林 SIMPLE DSシリーズ Vol.16 THE さがそう 不思议なこんちゅうの森	D3 Publisher	AVT	2800日元
中华雀士 天和牌娘 Remix ちゅ～かな雀士 てんほー牌娘 Remix	Jaleco	TAB	4800日元
商业能力DS系列 魅力改革 ビズ能力DSシリーズ 魅力改革	Kokuyo	ETC	3800日元
画圆记忆 惊异的津川式汉字记忆术 まる书いてドンドン覚える 惊异のつがわ式汉字记忆术	Ertain	ETC	3800日元

PlayStation Portable

2007年6月7日			
最终幻想 II ファイナルファンタジーII	Square Enix	RPG	3800日元
龙珠Z 真武道会2 ドラゴンボールZ 真武道会2	NBGI	FTG	4800日元
2007年6月12日			
彩虹6号 维加斯 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元
2007年6月14日			
科林麦克雷拉力 Colin McRae Rally	Interchannel Holon	RAC	4800日元
2007年6月21日			
扣杀球场3 スマッシュコート テニス3	NBGI	SPG	4800日元
2007年6月25日			
哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	39.99美元
2007年6月26日			
变形金刚 Transformers: The Game	Activision	ACT	39.99美元
2007年6月28日			
中华雀士 天和牌娘 Remix ちゅ～かな雀士 てんほー牌娘 Remix	Jaleco	TAB	5800日元
Snow 携带版 Snow ポータブル	ProtoType	AVG	4800日元
瑞奇与叮当5 ラチェット&クランク5 激突! ドデカ银河のミリミリ军团	SCEJ	ACT	4800日元
用眼睛锻炼右脑 速读术 携带版 目で右脑を锻える 速读术 ポータブル	MileStone	ETC	2500日元
练习曲 序章 摇动的心 携带版 e'tude prologue 揺れ动く心のかたち ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元
TALKMAN式 幼儿英语会话 TALKMAN式しゃべリンガル英会话for Kids!	SCEJ	ETC	4200日元
EVA的秘密 携带版 シークレット オブ エヴァンゲリオン ポータブル	Gainax	ETC	4800日元





精彩内容导视

Vol.65

本辑看点

火热试玩区

为您详解近期掌机上的最热门作品《燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团 2》，同时还有新小编宇轩为大家带来的无圈模式隐藏歌曲全连影像！

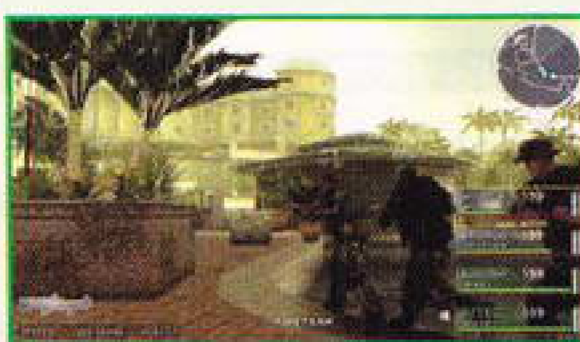




游戏展望台

收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

本辑为您收录了《强力追击 终极审判》、《虹吸战士 洛根之影》、《海豹突击队 战术打击》及《忍者龙剑传 龙剑》的高清预告影像。





新作特搜队

全面网罗近期游戏，为您简介最新的作品信息！

本辑为您演示《死神 BLEACH 灵魂升温 4》、《星神》、《加勒比海盗 世界尽头》等 11 款作品，为您打造最酷的游戏视觉盛宴！

超级玩家

由国内“《洛克人》系列”达人——饭团公主采用 NDS 模拟器录制的《洛克人 ZX》全 BOSS 最速秒杀影像。



天下聚会



五·一聚会大行动视频精选

收录上海、昆明、沈阳三地聚会视频，带你感受聚会大热潮，“天下聚会”又与大家见面了。参加聚会的玩家们，快在里面找找你的身影吧！错过聚会的玩家们，就让我们一同来感受一下聚会的感觉吧！“天下聚会，汇聚天下”，我们欢迎你的加入！

关注游戏

最终幻想II

股票交易师 瞬

掌机王SP

66辑

6月下旬

全国上市



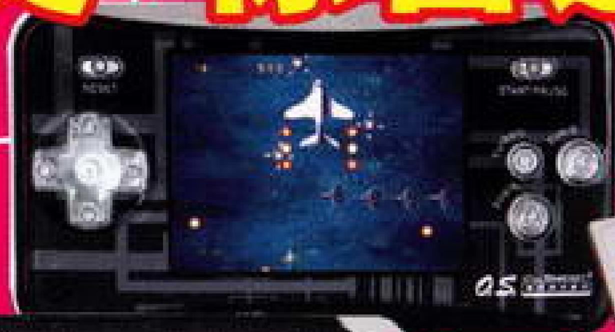


一刀砍死你

《MHP2》极限挑战影像

幸运大抽奖 惊喜送不断















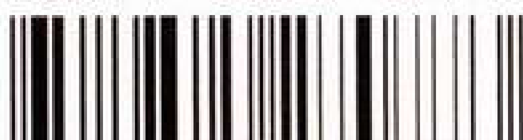


PSP、NDSL、OS掌机、NDS烧录卡、PSP电池包……

海量奖品等你来拿！

只要购买《掌机王SP》就有机会中奖！

ISBN 7-88527-077-3



9 787885 270773 >

本手册随盘附赠不能单独销售 掌机王SP口袋光环光盘定价：8.8元